pełna wersja gry cyberstorm 2

2 płyty CD

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURALNY [illegible]RTALERZYKIEM

czerwiec 2001 6/01 (50) cena: 10,90 zł w tym 7% VAT

INDEKS 347337

PORADNIK DO BLACK AND WHITE

BLADE OF DARKNESS
TROPICO
TRIBES 2
NASCAR 4
STAR TREK: AWAY TEAM
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

NIGDY NIE DOTARLIŚMY NA KSIĘŻYC ?!

Oryginały tańsze niż piraty

GIANTS PL za 29,90 !

Czytaj na samym końcu pisma

ISSN 1428-6041 06

9 771428 604019

Stuknęła nam pięć dziesiona!!!

Niedźwiedziołak: stań się bestią łączącą siłę niedźwiedzia i rozum człowieka.

Bryła lawy: niszcz wrogów przywołując najgroźniejsze żywioły natury.

Wilkołak: przemień się w najdziksza istotę północnych krain.

Druid: potężny szaman żyjący na łonie przyrody. Włada wszystkimi żywiołami i posiada moc przeistaczania się w najbardziej niebezpieczne istoty. Jest uosobieniem nieokiełznanych sił natury.

ROZSZERZENIE GRY

DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

JAGGED ALLIANCE 2.5
UNFINISHED BUSINESS

Jagged Alliance 2.5
Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra!
- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni

- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

INNONICS SIRTECH JoWooD Productions

PATRONAT MEDIALNY: HOGA.PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

(c) Innonics Publishing i Distributionsgesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1259191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy! Wydawca JoWood Productions Software AG Wszystkie prawa zastrzeżone

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peroca 2, tel. (0-22) 654 23 95. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Reset

№ 06 (50) czerwiec 2001

Redaktor Naczelny:
Jacek Grabowski (DeStroyer)
Z-ca Naczelnego:
Maksymilian M. Wrzesiński (McSon)
SekResetarz Redakcji:
Tomasz Turzyński (Turek)
Redaktor działu gier:
Piotr Janus (Yanoos)
Dział publicystyki:
Kamil Ruszkowski (Roos)
Dyrektor artystyczny:
Piotr Hrycyk
Sztab graficzny:
Piotr Laczkowski, Maryś Chojnacki
PR MAN: Piotr Janus
e-mail: prman@reset.com.pl
Korekta: Lidia Sadowska-Szlaga

CD Manager: Jerzy Sadkowski
e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl
Stali współpracownicy:
Jan Buśko, Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Witek Jakubowski, Tomasz Kowalski, Kamila Sławinski, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Plociński, Bracia Syjamscy, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra, Paweł Kozierkiewicz, Piotr Michałek
Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-86 i 87
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
website: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji:
J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński,
Katarzyna Ceryngier
tel. (022) 828-09-75
Prenumerata:
tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama:
Time & Space Media House
Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
e-mail:
m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
Mariusz Szynalik
e-mail:m.szynalik@mediahouse.com.pl
tel. (022) 829-67-80, 81
Promocja: Andrzej Małek
e-mail: promocja@reset.com.pl
tel. (022) 828-09-75
Druk: STELLA MARIS, Gdańsk
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma, lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR Express Sp. z o.o.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

witaNko!

Magiczne znaczenie liczby pięćdziesiąt jest znane od lat. Jest z nią związanych wiele niewyjaśnionych dotąd koincydencji pewnych zdarzeń z przeszłości. Oto przykład. W roku tysiąc dziewięćset pięćdziesiątym za jazdę bez biletu w warszawskim MZK płacilo się pięćdziesiąt złotych. Czy te nie dziwne? Masońsko-szatański spisek komunistów, czy zwykły przypadek? Odkrywaniem zawiłości tych zagadek zajmuje się Dawid Kuperfeld, skądinąd znany także w szerokich kręgach jako „Pięćdziesiątak". Te Prorok. Mistrz nad Mistrzami. Potrafi sprawić, że znika wszystko. Jest kleptomanem.

Z ekazji przypadającej właśnie w tym numerze pięćdziesiątej numerocznicy „Resetu", Kuperfeld, mój kelega z lat bardzo wczesnego dzieciństwa (czyli – w zaokrągleniu w dół – z lat pięćdziesiątych), udzielił mi ekskluzywnego wywiadu. Spotkaliśmy się tradycyjnie w hotelu „Fifty-fifty" przy Pięćdziesiątej ulicy. Pokój numer pięćdziesiąt oświetlała światło pięćdziesięciu świec, a pięćdziesiąt baksów musiałem wybulić windziarzowi za podwiezienie. Po pięćdziesięciu minutach do pokoju wszedł guru Dawid, niosąc wszystkie pięćdziesiąt numerów „Resetu". „A ten wisiał w kibelku u Michaela Jacksona" – zapodał na powitanie tonem samechwalcy i pokazał mi jeden z nich, najmocniej popiamiony, z dopiskami na marginesach. Przez ramię zobaczyłem na kolumnach z artykułem Yanoosa o kapeli hiphopowej wielkie litery na skos przez całą stronę, składające się na znajomą frazę „fuck You, man". Elvis żyje!

Kuperfeld zbiera „Resety" od początku swojej świadomej drogi życiowej. Ma również takie unikatowe wydania, których nigdy nie widzieliśmy wcześniej na oczy w Red_akcji. Rzeźbione w chlebie pod celą. Pisane na piasku sopockiej plaży. Ręcznie dziergane przez prymitywne chłopki z Mazur. Poszukiwał ich już wszędzie. Nawet w okolicach Papui – Nowej Gwinei, jeśli by de takich – lekkim awansem – zaliczyć na przykład Jelenią Górę. „Papuja" – cedzi przez szpary w zębach, kierując wzrok ku stercie cybertalerzyków, które udało mu się wykryć kiedyś w chałupie kurpiowskiej. Służyły ponoć do zaklinania deszczu i klinowania snopowiązałki. Miały też kilka innych zastosowań e których nie wspomnę, bo ostatecznie nie piszę jakiegoś „Życia seksualnego dzikich", tylko historię pięćdziesięciu „Resetów".

„Na początku był odór" – wspomina Dawid, podkręcając sumiastego wąsa w nosie. „Potem przekształcił się w zapach, a następnie aromat. To tak w skrócie" – skromnie kieruje wzrok na swoje stopy, które spryskał przed chwilą preparatem Scholla w aerozolu. Subtelna woń fiołków ementalskich sprzyja wyciszonemu nastrojowi roboczej dyskusji, kiedy każda z pięćdziesięciu pięćdziesięciowatowych świec energooszczędnych przynosi pięćdziesiąt procent zysku z każdą sekundą świecenia, a ich MTBF wynosi pięćdziesiąt tysięcy godzin (gwarantowany przez Oszczam Polska ZOO).

Ale wróćmy do naszych pięćdziesięciu numerów „Resetu". „Doskonale chyba zdajesz sobie sprawę" – akcentuje wybitnie tylnojęzykowo Mistrz – „że przeciętny człowiek w ciągu kilku dni jest w stanie wyciąć więcej numerów, niż wam się udało?" To prawda. Kuperfeld nigdy się nie myli. Co to jest – pięćdziesiąt numerów? W dodatku w ciągu kilku lat? Średnio jakoś tak wychodzi ceś ze dwanaście na rok. To niedużo. Ale przecież to nie ja wymyśliłem kalendarz i tę cholerną miesiączkę! Czuję jednak pewną współodpowiedzialność. Pięćdziesiąt to za mało. Winno być chociaż ze sto.

„Numer pięćdziesiąty to niewątpliwa okazja do podjęcia jakiegoś zobowiązania wobec Czytelników" – sufluje mi Wielki Magik, schylając się nad moim ramieniem i czytając moje myśli. Oczywiście. Jest zobowiązanie! Następne pięćdziesiąt numerów zrobimy w rekordowo krótkim czasie. Jak krótkim? Te się okaże, ale znając życie przypuszczam, ze zejdzie nam coś około czterech lat. Tak więc – do sobaczenia w numerze re-setnym!

De

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10- Gra roku

ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ JAK PRZEŻYĆ PO

WOJNIE ATOMOWEJ?

W polskiej wersji występują:
Mirosław Baka
Andrzej Chyra
Olaf Lubaszenko

© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone

ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ MYŚLEĆ TAKTYCZNIE?

Fallout Tactics

Przygotuj się. Myśl taktycznie.

JUŻ W SPRZEDAŻY! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:
• grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD • BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics
• pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

PRACA W CD PROJEKT
• Specjalista ds. marketingu internetowego
• Brand Manager
Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na
http://praca.cdprojekt.com

Więcej informacji: **http://fallout.cdprojekt.com** | Patronat medialny: **www.gry.wp.pl**

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay

iTouch™ Keyboard

NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

Nierdzewne

W długiej i burzliwej historii Resetu wystawialiśmy rozmaite oceny, opierając [illegible] w skali 1-10. Dobrych [illegible] zawsze było wiele, choć [illegible] „[illegible]” [illegible] która gra je otrzymała? Dwie najlepsze otrzymały 10, siedem 9,5 i kilkanaście 9. [illegible] które przetrzymały próbę czasu i [illegible] najwyższą [illegible] i grywalnością. (yan i rocol)

Ocena niestety zaniżona. Torment to największe osiągnięcie w historii komputerowego story-tellingu. Nikt przedtem ani potem nie zbliżył się nawet do tego poziomu. Przeznaczona dla dorosłej publiczności, wymaga skupienia i pełnej identyfikacji z bezimiennym bohaterem. Jednym słowem: arcydzieło.

Aż dziw bierze, że System Shock stał się gwoździem do trumny Looking Glass. Mimo rewelacyjnych ocen prasy branżowej, sprzedaż kulała niemiłosiernie. Doskonały sequel części pierwszej. Całkowicie zasłużona maksymalna nota.

System Shock 2

Black & White

Od wystawienia tej oceny minęło czasu zarówno sporo, jak i niewiele. Sporo, bo zdążyliśmy skończyć grę i zacząć zabawę jeszcze raz, cały czas będąc pod jej czarem. Mało, bo nie wiadomo jeszcze, jak długo B&W „pożyje” w specyficznym świecie cyfrowej rozrywki. Zdecydowanie niezmiennie 9,5.

Vampire Masquarade: Redemption

Wampirza gra rodem z Activision [illegible] jest bardzo atrakcyjna. Nadal fascynuje ciekawa fabuła, która [illegible] połączeniem [illegible] systemu RPG i gry komputerowej, a jej oprawa graficzna robi wrażenie nawet za panowania trzeciego pokolenia potomków z rodu Nvidia. Ocena aktualna do dziś.

Deus Ex

Warren Spector udowodnił, że zna się na robieniu wciągających gier. Silnik Unreala doskonale rozwinięte postacie, ani krzty nudy. Nawet głos bohatera dobrano tak, że [illegible] po grzbiecie podczas dialogów. Absolutnie zasłużone dziewięć i pół.

The Longest Journey

To rzeczywiście była długa podróż, bo gra była długa. Pisaliśmy o niej kilka razy, a potem [illegible] reklamę robiła jej stacja TVN. Pomimo [illegible], które najskuteczniej [illegible]. Nie [illegible] to grze w [illegible] popularności, ale zasłużone wysokie oceny we wszystkich magazynach i internetowych serwisach.

To dziwne, bardzo [illegible] gra [illegible] swój czas. Dziś [illegible] zakręcony świat. [illegible] fabuły i muzyki [illegible] Bowie. [illegible] ją wysoko. [illegible] Nomad Soul [illegible] Do dziś [illegible] ocena.

The Nomad Soul

Escape from Monkey Island

Trzy poprzednie części serii oferowały piękną grafikę 2D oraz [illegible] interfejs oparty na Scumm. Część czwarta, korzystająca z engine Grim Fandango, jest pod tym względem dużo gorsza. Sprawę ratuje interesująca fabuła i świetne gagi, z których słynie Wyspa Małp. Mimo wszystko 9,5 bo [illegible] wysoka ocena.

Grand Prix Legends

Znów zaniżona ocena. Gry, które o kilka lat wyprzedzają konkurencję zasługują na dziesiątkę. Grand Prix Legends stała się przez dwa lata od publikacji recenzji pozycją kultową, zrzeszającą fanów ekstremalnej symulacji z całego świata. Zachwyceni nią byli nawet zawodowi kierowcy wyścigowi. Powinno być 10.

Final Fantasy 7

Dla ogromnej części graczy właśnie ta część sagi Final Fantasy jest największym osiągnięciem grupy Squaresoft (rzeczywiście, to bardzo dobra gra), jednak dziś 10 wydaje się oceną nieco na wyrost, co najmniej o jeden punkt.

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów
X TECNOLOGIES

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne
w sprzedaży
wysyłkowej

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

sfera trzeci

magazyn cyber niekulturalny Reset. numer 06. czerwiec 2001

recenzje:

29. blade of darkness
32. star trek: away team
35. icewind dale: heart of winter
36. america: no peace beyond the line
38. star wars: battle for naboo
40. tribes 2
42. nascar 4
44. tropico
47. flintstones bedrock bowling
48. sudden strike pl
49. dracula pl
50. the ward pl
51. przygody prosiaczka kwika
— rośliny i owady
— zaginiony świat

publicystyka:

22. temat numeru: prawie jak w życiu
26. gracze zawodowcy
27. czterdziestolatek
28. requiem dla dotcomów: post mortem

poradniki:

52. settlers 4
56. black & white

przygrywki:

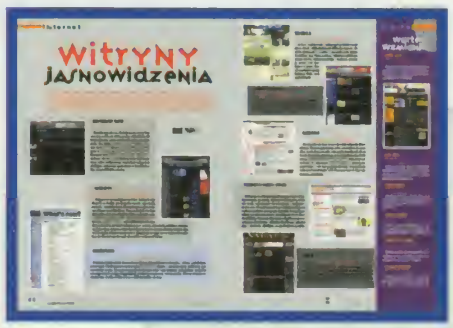
10. nowości
60. quakeworld
62. kiwka
63. cheaty
74. magic: the gathering
76. rpg

konkursy:

64. krzyżówka
76. konkurs obrazkowy

różności:

4. pięćdziesiątka za nami
6. ranking najlepszych gier
70. komiks
79. menu cd i opis gry cyberstorm
83. listy
85. prenumerata
106. plaża futurystów



technikakalaria:

65. błędoodporne nagrywarki
66. nowe akceleratory mx-400
67. kino domowe czy pc dvd?
68. witryny jasnowidzenia

Gdzie w Sieci znaleźć najlepsze informacje o grach? Prezentujemy najciekawsze serwisy: ADRENALINE VAULT, GAMEGURU, SHUGASHACK i inne

odloty:

07. winieta

O jednej pani co się w małpie kochała

08. tajne przez poufne

„Można powiedzieć, że GROM jest najlepiej wykształconą jednostką w polskiej armii prawie każdy nasz żołnierz ma wyższe wykształcenie." Z pułkownikiem Leszkiem Drewniakiem rozmawiają Paweł Kozierkiewicz i Tomek Turzyński

00. świat zamachów

Polityczne zabójstwa wpływają na losy świata od paru tysięcy lat – zdarzały się w starożytnym Rzymie, decydowały o losach konfliktów zbrojnych XX wieku. W odpowiedzi na działania polityków zamachowcy nie wahają się użyć broni palnej i trucizny

02. nigdy nie dotarliśmy na księżyc?

20 lipca 1969 roku cały świat z zapartym tchem patrzył, jak Neil Armstrong stawia lewą stopę na Księżycu. Wnikliwa analiza zdjęć dokumentujących wyprawę Apollo 11 pozwala sądzić, że lądowanie na Księżycu mogło być mistyfikacją wszech czasów

04. ryczące potwory

Dragstery ścigają się zwykle na dystansie około czterystu metrów. Tradycyjny zestaw hamulców tarczowych używany jest wyłącznie do utrzymania maszyny na linii startu przed zapaleniem się zielonego światła. Właściwy układ hamulcowy to komplet spadochronów podobny do stosowanego w myśliwcach

06. magia celtów

Druidzi, celtyccy kapłani otoczeni aurą grozy i tajemnicy. Dawni mędrcy i cudotwórcy, czciciele krwawych bóstw i pierwsi ekolodzy. Jacy byli naprawdę? Jaką twarz skrywał kaptur białej szaty?

08. hydroterapia

„Rury to się spawuje acyzylenem – wytłumaczył mi pan Walenty, odpowiedzialny za naradzie wnię. Więc wziąłem butle i aparat. Lecz spawać to ani ja, ani Mikołajczak tak zanadto nie umiemy. No, znaczy się tego, widzieli my, jak nasz majster spawuje.

10. kinematograf

Nowa limowa wersja „Diuny" powstała w zeszłym roku na zamówienie amerykańskiego Sci Fi Channel. Wyreżyserowana przez Johna Harrisona, jednego z reżyserów popularnej serii „Opowieści z krypty", prezentowana była jako miniserial, co tłumaczy długość filmu (ponad trzy godziny).

ponadto:

„Parezywa dwunożka" i „Wściekłe psy" – sprawdzony sposób na dobry film.

Premiery DVD i wideo: „Przerwana lekcja muzyki", „Kosmiczni kowboje", „Lawrence z Arabii" i inne.

29. blade of darkness

Następna z grupy fajnych gier akcji z przygodówką i odrobiną RPG w naszej ludzkiej. Powstała gra, która wywoła palpitacje u miłośników noża i wywołuje nie kontrolowane reakcje całego organizmu. „Ostrze ciemności" to jedna z najbardziej krwawych przygodówek w jakie kiedykolwiek grali posiadacze komputerów domowych

32. away team

W grywalnej grze fabularnej, która powiększa popularną już grupę związanych ze Star Trek Next Generation. Obejmie dowództwo nad siedmioosobową załogą statku U.S.S. „Incursion" w skład której wchodzą standardowi wyselekcjonowani oficerowie, inżynierowie i naukowcy, mamy przyjemność na COMMANDOS 2 i DESPERADOS DOS.

38. battle for naboo

Typowa zręcznościowa strzelanina i kosmiczna siekanka jedna z poprzednich „szarżujących" gier – ROGUE SQUADRON. Fabuła jest znanym wszystkim. Najważniejsze, aby szybko pokonać wszystkich przeciwników, wykonać kilkaset misji, zdobyć kilka medali, za wybitne osiągnięcia w bitwach.

56. black & white – poradnik

Fabularna sekcja specjalnie przedstawia nieco krytyczne odkrycia. A jest ich wiele, bowiem gra nie straciła od tamtych fajnych momentów i innych aspektów opisanych za obrzydliwe. Nie zapomnij nie przykładać za bardzo ważnych rzeczy, jak w wodzie jest zimno czy. Dzięki nim wszystkim chłopi nie rozpamiętują żonom o zwisie swoich, przez co mogą efektywnie pracować. Jeśli natomiast z jakichś powodów, nie uda się rodzinie chłopa, dam o to, by się żywił się zwłok. Nagroda marzenia, ale skutecznie czytelnicy jest wreszcie nad do dorosłości do umiem nie przyzwoicie.

czerwiec

jest strategicznie. nikt chyba nie spodziewał się takiego wysypu gier strategicznych, jaki ma nastąpić pod koniec tego roku. turówki, „erteesy" i rozszerzenia do nich – wszystko to w oczach dwoi się i troi. jednak nic nie jest w stanie przyćmić gwiazdy dwóch tytułów. mowa tu oczywiście o następcy rewelacyjnego soldier of fortune pakującego nam laserowy celownik w oko, a także o broken sword: the sleeping dragon, przygodówce ścinającej podobno grafiką paznokcie. rzecz jasna jest to tylko szpica. wrzawa po targach e3 jeszcze nie opadła i wszyscy mają nadzieje na gwałtowny wysyp nowości. my też. przygotowaliśmy już nawet siatki.

PEARL HARBOR: ZERO HOUR

[Simon & Schuster]

Grupa Simon & Schuster ogłosiła niedawno zamiar wydania nowego zręcznościowego symulatora lotu zatytułowanego Pearl Harbor: Zero Hour. Zgodnie z tytułem, po raz kolejny zasiądziemy za sterami amerykańskich myśliwców z czasów wojny amerykańsko-japońskiej. Dzień klęski USA, czyli atak na Pearl Harbor, bitwa o Midway, Guadalcanal, Okinawa, naloty bombowe na okręty i miasta japońskie to tylko kilka z misji, które przyjdzie nam wykonywać. Do dyspozycji dostaniemy 14 typów samolotów m.in. klasycznego Corsair, B-25 i nieśmiertelnego P-51 Mustang. A teraz dobra wiadomość – ZERO HOUR powinno ukazać się lada moment.

ZEUS: POSEIDON

[Sierra]

Poradnik młodego budowniczego, czyli gra ZEUS: MASTER OF OLYMPUS doczekała się kontynuacji. Zgodnie z informacjami przekazanymi nam z koncernu Sierra jeszcze tego lata na półki sklepowe trafi oficjalne rozszerzenie Zeusa zatytułowane POSEIDON. Zaawansowane prace nad nim trwają obecnie w siedzibie grupy Impression Games – autorów oryginału. POSEIDON obejmuje o wiele większe terytorium gry, w którego skład wchodzić będą kolonie w Ameryce, Afryce, Europie i Azji. W skład tego dodatku wchodzi również 25 nowych misji, nowy gałęzie gospodarki (m.in. wypad bydła i kopalnie egzotycznych kamieni), nowe potwory (chimera, harpia i sfinks), edytor poziomów oraz możliwość handlu z innymi cywilizacjami. Chodzą plotki, że gra zapakowana jest w zgrabne, trójzębne pudełko.

SUB COMMAND

[EA]

Zalać wyrzutnie rufowe 1, 3 i 5! Uzbroić torpedy... Ognia! Takie oto przeżycia zaoferuje najnowsza gra wywodząca się ze studia Sonalysts, odpowiedzialnego za stworzenie symulatora 688 Hunter/Killer i Jane's Fleet Command. Tym razem zasiądziemy za kołami sterowymi jednego z trzech nuklearnych okrętów podwodnych: 688 (I), Akuli i Seawolf'a. Wśród licznych elementów oferowanych przez SUB COMMAND warto wymienić przede wszystkim dostęp do profesjonalnego zestawu broni (m. in. torpedy samonaprowadzające się, torpedy ASW, pociski woda-ziemia i woda-woda), trzy rodzaje kampanii, przeciwników z 16 krajów, tryb multiplayer z scenariuszami USA vs Rosja i misjami pod lodem oraz zaawansowany silnik graficzny przetwarzający jednocześnie ponad 250 trójwymiarowych obiektów. Kapitanie, torpedy poszły...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DRACULA
ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mrożący krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!

PL

79,90 ZŁOTYCH

wanadoo

CANAL+ MULTIMEDIA

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 1999 Wanadoo Edition/Canal+ Multimedia. Współprodukcja WanadooEdition/Canal+ Multimedia. Produkcja Wanadoo Edition. Powielanie i kopiowanie bez zgody producenta zabronione.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Poleca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

[Activision]

Miłośnicy popularnej sagi ze skateboardzistą, Tony Hawkiem w roli głównej będą mieli już niedługo okazję poszaleć po raz trzeci. TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ukaze się w wersjach na najpopularniejsze platformy, tj. PS, PS2, Xbox, GBA i najprawdopodobniej również peceta. Mimo, iż data premiery nie została jeszcze ujawniona, udało nam się uzyskać kilka informacji na temat tej nowej zręcznościówki. Wśród nowych lokacji znajdziemy m. in. Skater's Island w Middleton, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Kanadę, Tokio i Paryż, gracze uzyskają dostęp do ponad setki trików; wśród skate'owych gwiazd zagoszczą takie sławy jak: Steve Caballero, Bucky Lasek i Bam Margera, a ponadto możliwa będzie wreszcie zabawa w typowo miejskim krajobrazie,np. na Marszałkowskiej w godzinach szczytu.

CHARR

[Fate Studios]

Poapokaliptyczną wizję świata postanowili przedstawić nam autorzy CHARR: THE GRIMM FATE, kolejnej rolplejki rozgrywanej w świecie on-line. Akcja gry przenosi do fantastycznego świata powstałego po nadejściu Apokalipsy. Trzęsienia ziemi, uderzenia meteorytów, kwaśne deszcze to wydarzenia na początku dziennym. Zadaniem gracza okazuje się wybranie postaci (m.in. wieśniak, badland-elf, shadow-elf, ork, troll, ogr, karzeł, gigant) i rozwijanie jej umiejętności, by na spółkę z innymi bohaterami stawiać czoła przerażającej rasie grimmów szerzącej choroby i mutacje. Możliwość budowania i używania pojazdów i fortec, potężny arsenał broni (nóż plazmowy, karabin nuklearny, destabilizator), mnóstwo czarów i ciosów, a także preferowanie łączenia się graczy w grupki to podstawowe cechy CHARR. Szkoda tylko, że na premierę musimy poczekać co najmniej dwa lata.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

[Blizzard]

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, zbliżające się błyskawicznie wakacje zaowocują zapowiadanym już od kilku miesięcy dodatkiem do DIABLO II, zatytułowanym LORD OF DESTRUCTION. Jak na razie wydawca zasypuje nas coraz ciekawszymi obrazkami z gry oraz listą nowych elementów. Dwie nowe klasy bohaterów, nowe tereny do odkrywania, nowy piąty akt, nowe potwory, przedmioty i mnóstwo czarów, to tylko fragment owego spisu cudów. Dodatkowo LORD OF DESTRUCTION umożliwi grę w rozdzielczości 800x600 oraz przechowywanie większej liczby przedmiotów. Czy Szatan po raz trzeci odniesie zwycięstwo?

THE WEAKEST LINK

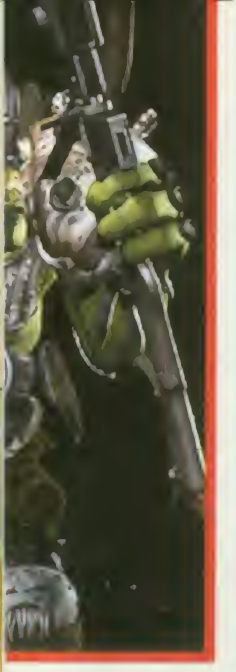
[Activision]

... to brytyjski teleturniej emitowany przez BBC, w którym uczestnicy zdobywają pieniądze, wykonując razem określone zadania, a na ich zakończenie decydują o tym kto z grupy powinien teleturniej opuścić. Wygrywa i całą sumę zdobywa oczywiście ten, który zostanie na placu boju (podobieństwo do "Big Brother"?). Activision podpisało ostatnio z BBC umowę, na mocy której w niedługim czasie powstanie kilka gier związanych tematycznie z teleturniejem. W pierwszej kolejności na półki sklepowe trafi gra przeznaczona dla peceta, PSX i PSX2, a później wersje na Xbox, GBA, GameCube, GBC i N64. Ciekawe, kiedy doczekamy się gry zatytułowanej " Big Brother". Z Manuelą w roli głównej...

AGE OF MYTHOLOGY

[Ensemble Studios]

Panowie z Ensemble Studios, twórcy legendarnej serii Age o Empires ujawnili tytuł swojej nowej strategii czasu rzeczywistego, która do tej pory znana była pod kodową nazwą RTS III. AGE OF MYTHOLOGY wprowadzi wiele innowacji do poprzednich części gier Ensemble Studios. Do najważniejszych można zaliczyć zupełnie nowy silnik 3D, potężne boskie ataki oraz kilkanaście nowych fantastycznych jednostek (m. in. chimery, giganci i trolle). Rzecznik prasowy grupy nie był skory do dyskusji, mamy więc nadzieję, iż więcej szczegółów, czyli datę premiery i nazwę wydawcy, uda nam się uzyskać po zbliżających się wielkimi krokami targach Electronic Entertainment Expo. Czuwajcie zatem...



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
[ARUSH]

Mało znany polskiemu graczowi dystrybutor ARUSH Entertainment jeszcze tej jesieni zaatakuje rynek gier komputerowych kolejną częścią przygód nieśmiertelnego DUKE NUKEM, tyle że tym razem w wersji TPP. MANHATTAN PROJECT, w istocie kombinacja przygodówki i gry akcji, przeniesie nas do Nowego Jorku, który znalazł się w planach opanowania przez złego dr Protona. Naszym zadaniem okazuje się pokonanie hordy krwiożerczych mutantów, a na końcu samego bossa. Autorzy DN: MP postanowili nie zrywać z typowo Duke'owym klimatem, dzięki czemu ten sam humor, bronie i potwory powrócą, tyle że w nowej wersji. Gra zostanie wydana w kilku epizodach, z których pierwszy ma być całkowicie bezpłatny. I jak tu nie wierzyć, że są jeszcze dobrzy ludzie na tym świecie?

PROJECT EDEN
[Eidos]

Najnowsza, futurystyczna gra akcji sygnowana przez Eidos ukaże się jeszcze tych wakacji! Taką rewelacyjną informację przesłali nam nasi Red_Akcyjni szpiedzy ulokowani między zeberkami kaloryfera w gabinecie prezesa growego koncernu. W PROJECT EDEN, gracze kierują poczynaniami małej grupki komandosów z Agencji Ochrony Miasta wykonując najróżniejsze zadania w gigantycznej metropolii. Aby móc lepiej wykorzystać zasoby ludzkie, możliwe będzie przełączanie między poszczególnymi żołnierzami w dowolnym momencie misji. Jako ciekawostkę, dodam jeszcze, iż tworzeniem PROJECT EDEN zajmuje się studio Core Design, które zrodziło oryginalnego Tomb Raidera. Czy możemy zatem liczyć na kolejny hit?

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

W ubiegłym miesiącu zdradziłem w dziale „Plaza futurystów" zamiar bliższego przyjrzenia się grze Desperados: Wanted Dead or Alive, licząc po cichu, że jej finalna wersja ukaże się w okolicach targów E3. Miała być zapowiedź, a tu...

Na kilka dni przed zamknięciem tego numeru „Resetu" dotarła do Red_Akcji pełna wersja Desperados, pachnąca jeszcze stepem, tanią whisky i końskim potem. Gra jest ogromna, trudna i rozbudowana, wyczerpujący jej opis znajdziecie więc u nas za miesiąc. Na razie – garść wrażeń z pierwszych dni zabawy w Indian i kowbojów.

Pierwsze wrażenie – COMMANDOS w kapeluszu i ostrogach. Identycznie obserwujemy akcję, bardzo podobnie sterujemy postaciami, dokładnie tak samo wyglądają kolorowe trójkąty odzwierciedlające pole widzenia przeciwników. Znowu kierujemy grupą bohaterów, z których każdy ma unikalne zdolności, ale też każdy nosi broń.

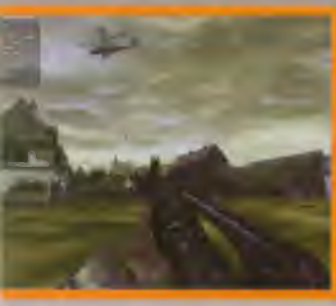
Wszak jest to Dziki Zachód (w przypadku Desperados mocniej akcentujemy słowo Dziki), pełen zarośniętych pastuchów bydła, plujących tytoniem awanturników i gangsterów. Nasi rewolwerowcy także nie są spokojnymi obywatelami, ich twarze prędzej można znaleźć na plakacie z napisem „Wanted" niż wyborczym. W grze stają jednak po stronie prawa i mimo niejasnej przeszłości i nie zawsze czystych motywów postępowania są postaciami pozytywnymi. A ze jednego z nich poznajemy na szubienicy, z pętlą na szyi? Drobiazg.

COMMANDOS był grą momentami absurdalnie trudną. Irytujące było powtarzanie dziesiątki razy tych samych kombinacji czynności, bo którąś z nich wykonaliśmy nieprecyzyjnie. Zabawa z Desperados jest mniej stresująca. Pierwsze misje nie są skomplikowane, pomagają raczej poznać szczególne zdolności wprowadzanych po kolei bohaterów. Na każdej planszy wielu jest przeciwników, w większości dobrze ustawionych i sensownie patrolujących okolicę, jednak zawsze znajdzie się sposób, by ich przechytrzyć lub zabić. Ciekawe, że większość problemów można rozwiązać na kilka rozmaitych sposobów, często diametralnie różnych. Po co strzelać do dwóch bandziorów, skoro można odwrócić ich uwagę albo ogłuszyć wiszącą nad ich głowami belą siana?

Oj, będzie grane.

Yanoos

OPERATION FLASHPOINT



Engine gry jest dziełem programistów Bohemia Int i podobno doskonale radzi sobie z wyświetlaniem dużej ilości bardzo szczegółowych modeli postaci i pojazdów. Niestety, drzewa i niektóre elementy krajobrazu to płaskie bitmapy.

Cztery lata pracy nad grą powoli dobiegają końca. Demo ukazało się w sieci pod koniec kwietnia, wywołując mnóstwo pozytywnych komentarzy fanów gatunku. Miejmy nadzieję, ze skończony produkt trafi na półki na długo przed świętami.

Saarth

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN
[Sony Online]

Sezon „dodatkowy" nie ominął także Sony Online, która zdecydowała się ujawnić kilka szczegółów dotyczących swojego najnowszego dodatku do rozgrywanej w Internecie gry RPG EVERQUEST. Trzecia z kolei przystawka otrzyma tytuł SHADOWS OF LUCLIN i przeniesie nas do tytułowego Luclin, czyli satelity krążącego nad Norrath, który podzielony na dwie strony (jasną i ciemną) wypełniony jest skarbami i unikalnymi potworami. Nowe strefy przygodowe, przedmioty, postacie, czary, zadania oraz nowa klasa postaci to elementy, które mają przyciągnąć naszą uwagę pod koniec roku. Nie zapomniano również o silniku 3D, który został poddany remontowi generalnemu. Bo jak zmieniać, to aż do cna.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
[Activision]

Mimo że już od pewnego czasu podejrzewaliśmy, iz Raven Software pracuje zawzięcie nad kolejną częścią SOLDIER OF FORTUNE, to potwierdzona, oficjalna notatka prasowa uderzyła w nas niczym grom z jasnego nieba. W sequelu, który nosi tytuł DOUBLE HELIX, po raz kolejny przywdziejemy rynsztunek Johna Mullinsa, inteligentnego i wytrenowanego komandosa wykonującego szereg niebezpiecznych misji m. in. odbijanie zakładników, zbieranie tajnych informacji oraz te najbardziej klasyczne, czyli „znajdź i zniszcz". Osiągnięcie celu zależeć będzie od odpowiedniego połączenie brutalnej siły, taktyki i ukrywania się. Jednak najważniejszą innowacją w stosunku do pierwszej części SoF jest zastosowanie silnika z Quake III Arena oraz animacji szkieletowej, nowego systemu modelowania terenu, jeszcze bardziej realistycznych uszkodzeń ciała oraz możliwości kierowania śmigłowcami i samochodami. Desant przewidywany jest na koniec roku.

GALACTIC CIVILIZATIONS
[Stardock]

Nie ma co ukrywać, że gry strategiczne zyskały ostatnio olbrzymią popularność. Szefostwo Stardock Corporation nie mogło przejść obojętnie obok tego faktu i zleciło swoim pracownikom stworzenie nowej, rewelacyjnej strategii turowej. Dlatego właśnie powstaje GALACTIC CIVILIZATIONS. Jako odważny przywódca ludzkości musimy rozszerzyć zasięg naszej cywilizacji na obszar całej galaktyki, korzystając z rasy ludzkiej lub pięciu innych nacji. GALACTIC CIVILIZATIONS działa w oparciu o formułę „E" czyli eksplorację, eksploatację, ekspansję i eksterminację, co w połączeniu w możliwością stosowania dyplomacji i rozbudowy struktury ekonomicznej oraz technicznej ma zapewnić grze świetlaną przyszłość. Byleby tylko żarówka nie okazała się felerna.

SZKOŁY JĘZYKOWE

EUROPEJSKIE PARKI ROZRYWKI DLA DZIECI

www.podroze.pl

MAGAZYN TURYSTYCZNY

PODRÓŻE

Wakacje z Internetu
przewodnik po Sieci

Opole
najbardziej rozśpiewane polskie miasto

Kambodża
Angkor – świątynie i pałace wydarte dżungli

Grecja
wędrówka po Peloponezie
śladami antycznych bohaterów

„PODRÓŻE"
CZEKAJĄ NA CIEBIE
W KIOSKU

CONFLICT: DESERT STORM

[SCi]

Panie Saddam! Czy ma pan zaproszenie? Nie? To proszę się szybko wynosić z Kuwejtu... Na początku przyszłego roku, dzięki połączonym siłom SCi Entertainment Group i Pivotal Games, światło dzienne ujrzy CONFLICT: DESERT STORM mieszanka gry akcji i gry taktycznej, której fabuła teleportuje nas do roku 1991, w czasy operacji Pustynna Burza. Ponieważ gra jest dopiero we wczesnym stadium produkcji, a autorzy są bardzo oszczędni w słowach, udało nam się dowiedzieć jedynie, że DESERT STORM zaoferuje nam dokładnie modelowane postacie, kilka rodzajów sprzętu, pojazdów, helikopterów, myśliwców i stanowisk SAM. Szczegóły mamy nadzieję podać jak tylko opadnie pustynny kurz.

SPIDER-MAN

[Activision]

Strzelająca pajęczymi nićmi postać z komiksów Marvela jeszcze tej jesieni zawita do naszych komputerów. SPIDER-MAN, którym zajmuje się obecnie grupa Livesay Technologies, to w istocie konwersja zeszłorocznej gry na konsolę PlayStation. Ponieważ prace nie są jak na razie zaawansowane – obrazki z gry nie były dostępne. Wiemy natomiast iż w SPIDER-MANie znajdzie miejsce bardzo dokładnie zaprojektowane środowisko 3D oraz spora grupka czarnych charakterów. Kierując tytułowym bohaterem, oprócz klasycznej walki wręcz, możliwe jest również uderzanie pociskiem z pajęczyny, chwytanie w pułapkę, rzucanie pajęczych gwoździ i tworzenie, ochronnej pajęczej kopuły. Miejmy tylko nadzieję, że nikomu nie przyjdzie do głowy psiknąć Raid'em...

VENOM

[GSC Game World]

Nasi bracia zza wschodniej granicy znani są z tworzenia rewelacyjnych gier. Do tejże grupy zamierza dołączyć GSC Game World, ze swoją najnowszą grą VENOM, wybuchową mieszanką „akcyjno-taktyczną". W Jadzie spotykamy się z mocno okłepanym motywem najazdu bezwzględnych kosmitów na Ziemię i przejmujemy kontrolę nad poczynaniami super-żołnierza, który okazuje się być jedyną nadzieją Ziemian. Trzynaście olbrzymich, znakomicie zaprojektowanych poziomów zawierających lokalizacje zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne oraz kierowanie losami głównego bohatera i jego pomagiera, to tylko najważniejsze elementy VENOM'a. Z zaciekawieniem wyglądamy dalszych konkretów

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

[Revolution]

W czasach, w których ukazujące się przygodówki można policzyć na palcach jednej ręki, wiadomość o trwających pracach nad wydaniem trzeciej części gry BROKEN SWORD okazała się niemałą rewelacją. THE SLEEPING DRAGON, bo taki podtytuł nosi ten sequel, odchodzi już całkowicie od tradycyjnego schematu point-and-click (wskaż-i-kliknij). Jak informuje nas jeden z dyrektorów Revolution Software, wreszcie możliwe było stworzenie porażającej wizualnie gry ulokowanej w świecie 3D. Głównymi bohaterami wciąż będą George Stobbard oraz Nico, tylko bardziej dojrzali i nieco starsi. Połączenie mrocznego thrillera, filmu akcji, walki i rozwiązywania łamigłówek to elementy, którymi w skrócie można opisać THE SLEEPING DRAGON. Ciiicho, sza! Nie wolno go zbudzić...

LITHTECH 3.0

[Monolith]

Najgroźniejszy konkurent Carmack'owego engine'u graficznego – LithTech, doczekał się kolejnej, trzeciej już wersji. Dzieło programistów z firmy Monolith docenione już przez autorów Shogo i No One Lives Forever zostało wzbogacone o kilka nowych elementów m. in. wsparcie dla DirectX 8.0 oraz możliwość współpracy z konsolą PlayStation 2. Jednak najważniejszym udoskonaleniem okazuje się zupełnie nowy kod sieciowej, wieloosobowej rozgrywki poprawiający znacznie płynność ruchu postaci. Ważnym usprawnieniem jest również dynamicznie zmieniająca się wielkość paczek danych przesyłanych przez sieć, co z kolei spowodowało zwiększenie szybkości transmisji i pozwoliło uniknąć strat danych. Dzięki takim zmianom gry oparte na LithTech 3.0 potrafią obsłużyć nawet 100 graczy! Cudownym dzieckiem błyskawicznie zainteresowali się programiści, a jedną z pierwszych gier wykorzystujących LT3.0 będzie roleplej Torn (Interplay).

ALIENS VS. PREDATOR 2

[Monolith]

... to jedna z „tych" gier, która wykorzystuje nowy silnik graficzny LithTech 3.0. ALIENS vs. PREDATOR 2 to w istocie sequel znanej, choć niezbyt lubianej strzelanki z 1999 roku. Autorzy niezrażeni niewielkim powodzeniem oryginalnego AVP postanowili udowodnić, iż temat gier akcji nie jest im obcy wprowadzając wiele modyfikacji do pierwowzoru, wśród których na pierwszy plan wysuwa się arcymistrzowska grafika. Ciemne, stalowe, klaustrofobiczne korytarze rodem z filmu "Obcy" kontrastujące z olbrzymimi połaciami tętniącej życiem dżungli charakterystycznymi dla Predatora to popularny widok w AVP2. Do wyboru dostaniemy jedną z trzech dobrze już znanych postaci tj. Obcego, Predatora lub Komandosa a także potężny arsenał broni. Ot, taki Hollywood-Mix-2.

DODATEK DO RED ALERT 2

[Westwood]

Jak poinformowały nas zaufane źródła Westwood Studio planuje wydanie dodatku do RED ALERT 2, który ma być największym w historii gier „rozszerzaczem". Niemłoda już gra zostanie wzbogacona o mnóstwo nowych jednostek wojskowych dla obu stron konfliktu, nowe tryby wieloosobowej zabawy, kilkadziesiąt minut rewelacyjnych sekwencji filmowych. Jednakże to co naprawdę poraża to zupełnie nowa, trzecia strona konfliktu. Jest nią tajemnicza armia dowodzona przez równie tajemniczego Yurija. Data premiery też jest tajemnicza.

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN

[EA]

Gigant multimedialny Electronic Arts ogłosił niedawno wstrzymanie prac nad produkcją ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN, gry znanej również jako Ultima Online 2. Głównym powodem takiego zachowania jest, zdaniem firmy, chęć skupienia się rozbudowie istniejącej części ultimy online, w którą gra już obecnie 230 tyś. osób! Jednak prawdziwy fani ultimy nie powinny ronić łez, bo w chwili, w której to czytają na półkach powinien leżeć już dodatek do UO z nowymi krainami i stworzeniami zatytułowany THIRD DAWN.

PROJECT NOMADS

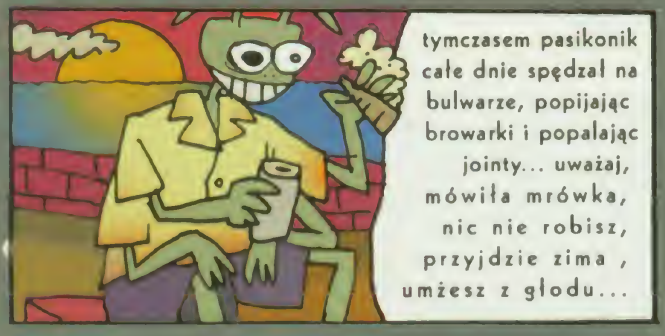
[CDV]

Dzięki brawurowej akcji naszych szpiegów udało się uzyskać informacje na temat najnowszej strategii zatytułowanej PROJECT NOMADS i wydawanej przez znaną niemiecką firmę CDV. Tym razem gracz będzie musiał przedzierzgnąć się w postać czarnoksiężnika-inżyniera budującego elektrownie, fabryki i systemy obronne na olbrzymich połaciach ziemi fruwającej tu i ówdzie po niebie. Owe maszyny okażą się bowiem przydatne przy budowie najróżniejszych jednostek latających używanych do pacyfikowania innych krain i zdobywania artefaktów. PROJECT NOMADS od innych strategii różni ulokowanie rozgrywki w powietrzu i możliwość rozbudowy najważniejszych struktur w dowolnym kierunku. Nad prawidłowym wyglądem gry czuwa silnik Nebula Device, dostępny, co ciekawe, całkowicie za darmo. Czy jednak to wystarczy?

GI COMBAT

[TalonSoft]

... to kolejna taktyczno-strategiczno gra serwowana nam przez panów z TalonSoft. GI Combat zawrze w sobie potężny zestaw historycznych misji, w tym ulubioną przez Amerykanów inwazję na Normandię, a także kilka czysto hipotetycznych scenariuszy. Dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe, mnóstwo zaimplementowanych jednostek wojskowych i taktyk oraz możliwość gry zarówno po stronie aliantów jak i państw Osi to czynniki, dzięki którym (zdaniem autorów) GI COMBAT zaskarbi sobie życzliwość graczy. Premiera tej wojennej strategii zapowiadana jest na koniec roku. Trzymamy kciuki, bo wiemy że zima potrafi wnieść nieliche poślizgi.



EMPIRE OF THE ANTS

[Strategy First]

Mrówka. Maleńki owad wykazujący tendencję do łączenia się w duże społeczności. Właśnie mrówki stały się obiektem zainteresowania Microids, grupy, która zdecydowała się stworzyć dość niekonwencjonalną strategię czasu rzeczywistego zatytułowaną EMPIRE OF THE ANTS. Przejmujemy w niej kierownictwo nad całym mrowiskiem i musimy dbać o odpowiednie zarządzanie i rozwój terytorialny kolonii. Kompletowanie oddziałów wojskowych, strzeżenie kopca, zbieranie żywności i materiałów budowlanych to podstawowe zadania, jakie przed nami stoją. Autorzy zgotowali nam oprócz tego pokaźny zestaw misji, których cele wahać się będą od zdobywania pożywienia aż po walkę z insektami-najeźdźcami. A wataha małych czerwonych potworów może być naprawdę groźna.

ARAB-ISRAELI WARS

[TalonSoft]

Znana ze swoich strategicznej pozycji firma TalonSoft zdecydowała się wydać kolejną turówkę należącą do serii Campaign Series. ARAB-ISRAELI WARS składa się z 22 scenariuszy obejmujących kilka najważniejszych wydarzeń w dziejach konfliktu arabsko-izraelskiego m. in. wojnę sześciodniową, wojnę o niepodległość, wojnę o wodę i wojnę Yom Kippur. Do dyspozycji dostaniemy autentyczne jednostki takie jak: T-62, MiG 17, M60 i F-4 Phantom II, a także możliwość rozgrywania bitew w takich krajach jak Egipt, Izrael, Jordania i Syria. Chłopcy z talonami nie zapomnieli o obowiązkowym trybie multiplayer obsługującym do 16 graczy, w tym również opcję gry przez e-mail. Wzgórza Golan już czekają...

BACTERIA

[FIN Arts]

W cyklu „Gry inspirowane kinowymi przebojami" przedstawiamy tym razem BACTERIĘ, grę opartą na pomyśle zaczerpniętym z filmu Innerspace (1987) z Dennisem Quaid'em i Martinem Shortem w rolach głównych. Wcielamy się w niej postać śmiałka, który zostaje zmniejszony do rozmiaru drobnoustroju, a następnie w specjalnie zaprojektowanej mikro-łodzi wstrzyknięty do systemu krwionośnego. Cel – zniszczenie złego wirusa. Autorzy przygotowali w tym celu ponad 50 gigantycznych poziomów, 30 rodzajów oponentów oraz silnik 3D obsługujący realistyczne eksplozje, efekty cząsteczkowe i zapewniający odpowiednie wsparcie dla misji zarówno single- jak i multiplayer. Ach, ta podróż przez zmiażdżycowane żyły i pełne żylaków tętnice...

SKI-DOO X-TEAM RACING
[Simon & Schuster]

Mimo że jesień to mało odpowiednia pora roku do jeżdżenia na nartach, to jednak nie odstraszyło duetu Daydream Software i Simon & Schuster, który ogłosił plany wydania śnieżnych wyścigów SKI-DOO X-TEAM RACING. Tym razem czekają na nas skutery i wszelkiego rodzaju śnieżne maszyny, którymi ścigamy się z siedmioma innymi zawodnikami na 15 mozolnie zaprojektowanych, białych torach. Rozbudowany tryb single jak i multiplayer oraz zrywająca rzępy grafika to najważniejsze elementy SKI-DOO. Byleby tylko nie było poślizgu i gra nie ukazała się w środku upalnego lipca.

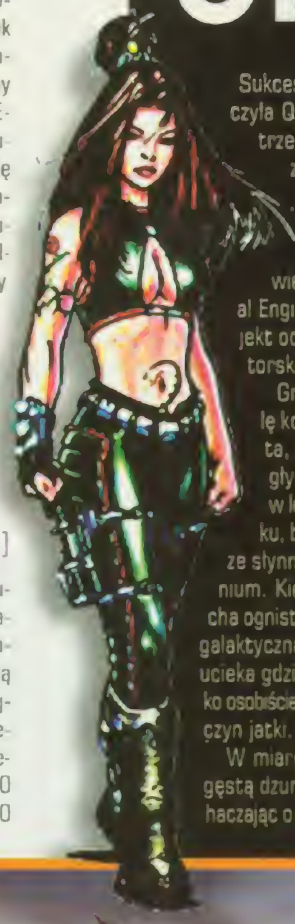
WARCOMMANDER
[CDV]

Strategie próbujące opisać II wojnę światową powstają ostatnio niczym grzybki halucynogenne po czarnobylskim deszczu. Kolejną grą rozgrywaną w czasie rzeczywistym będzie WARCOMMANDER z fabułą umiejscowioną w Europie. Jak zapewniają sami autorzy ma to być niezwykła kombinacja w stylu Sudden Strike'a i Commandos'ów z dwiema rozbudowanymi kampaniami obejmującymi w sumie ponad 30 misji. W każdej z nich dowodzimy oddziałem złożonym nawet z 50 żołnierzy o zróżnicowanych umiejętnościach, sile i wyposażonych w kilkanaście autentycznych rodzajów broni. W pudełku znaleźć ma się również ilustrowany podręcznik „Mały kapral – Zrób to sam".

HALF-LIFE: BLUE SHIFT
[Sierra]

BLUE SHIFT to najnowszy zestaw dodatkowych misji do HALF-LIFE, pod którym oficjalnie podpisało się szefostwo koncernu Sierra Studios. BLUE SHIFT był pierwotnie planowany jako ekskluzywny dodatek do Dreamcast'owej wersji HL, ale dzięki uporowi chłopaków z Gearbox Software ukaże się również na inne platformy. Ponownie spotkamy się z dobrze znanymi postaciami z rewelacyjnego pierwowzoru, tyle że cały świat obserwujemy tym razem z perspektywy jednego z przyjaciół Gordona Freemana. BLUE SHIFT zawrze w sobie ponadto HD-Pack, który uaktualni oryginalnego Half-Life'a o postacie i bronie przygotowane w wysokiej rozdzielczości. Premiera? Na szczęście już niebawem.

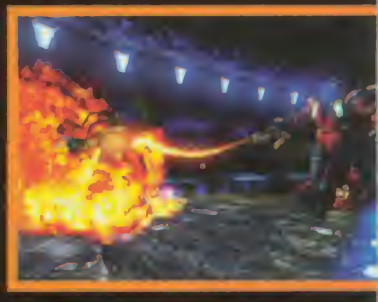
UNREAL 2



Sukces pierwszej części Unreala był olbrzymi. Gra dosłownie zniszczyła Quake2 i jej image najładniejszej strzelanki na rynku. Dopiero trzecia część Quake, wydana prawie dwa lata później, zdetronizowała ponadczasowe dzieło Epica. Firma szykuje się do nowego pojedynku z id Software – druga część Unreala ukaże się tym razem wcześniej niż trzecia część Dooma.

Dziwi fakt, że tak ważny dla Epic projekt powierzono prawie w całości Legend Entertainment, twórcom opartej na Unreal Engine gry Wheel of Time. Tim Sweeney i spółka nadzorują projekt od strony technicznej, jednak projekt poziomów i fabuły to autorskie dzieło Legend.

Gracz wcieli się w rolę kosmicznego policjanta, patrolującego odległy sektor przestrzeni w lekko odrapanym statku, budzącym skojarzenia ze słynnym Falconem Millenium. Kiedy tuż obok wybucha ognisty konflikt na międzygalaktyczną skalę, bohater nie ucieka gdzie pieprz rośnie, tylko osobiście stara się dociec przyczyn jatki.



W miarę rozwoju przygody miejsce akcji przenosi się z porośniętej gęstą dżunglą planety do starożytnego miasta wymarłej cywilizacji, zahaczając o podziemne tunele, bezkresne przestrzenie oceanów aby w końcu wrócić na pokład wielkiego statku kosmicznego. Niby nic nowego, ale brzmi nader zachęcająco.

Druga część gry przyniesie nową jakość grafiki i animacji. Postacie będą miały ponad trzykrotnie więcej poligonów zwiększy się też rozdzielczość opinających je tekstur. Animacja szkieletowa owocuje nad wyraz płynnym i „ludzkim" ruchem. Demo z zeszłorocznego E3 nawet teraz robi niesamowite wrażenie.

Osobny tekst można by napisać o nowych algorytmach wyświetlania otwartego terenu. Gra się płynnie renderuje kilometrowe widoki, najeżone drzewami, budynkami i górami. Przelot kamery przez jeden z takich poziomów można podziwiać na filmie prezentującym grę – naprawdę jest na co popatrzeć.

John Carmack będzie się musiał mocno postarać, by i tym razem nie zostać wyprzedzonym o rok.

RooS

ORIGINAL WAR

Yak

Dużym szacunkiem darzę firmy, którym udaje się wypuścić na rynek grę zawierającą oryginalne pomysły, oferującą niespotykane u swoich poprzedniczek możliwości. Grę przesuwającą o krok do przodu standardy swojego gatunku. Taką firmą na pewno jest czeski developer Altar Interactive - twórca ciekawie zapowiadającego się RTS'a "Original War". Strategie czasu rzeczywistego to gatunek obfitujący w nieciekawe, pozbawione nowatorskich pomysłów klony zalegające miesiącami na półkach sklepów z multimediami. Na szczęście "oryginalna wojna" wnosi bardzo dużo świeżości w ten skostniały układ, jest pełna nowych pomysłów i zasługuje na naszą uwagę.

W bezkresnej syberyjskiej tundrze grupa naukowców znajduje eon. Zamrożony w prastarym lodowcu twór nieznanej cywilizacji okazuje się wehikułem czasu. Wynalazek za pomocą którego można praktycznie dowolnie manipulować przeszłością kontrolując w ten sposób teraźniejszość a nawet przyszłość, szybko znika w tajnych laboratoriach strefy 51. Niestety eon do swojej pracy potrzebuje Syberytu który - jak łatwo się domyślić - jest do zdobycia tylko na Syberii. Amerykanie nie chcą wypuścić z ręki wspaniałej okazji do powiększenia swoich wpływów i wysyłają ekipę poszukiwawczą 2 miliony lat przed naszą erę. Jej zadaniem jest zabezpieczyć źródła Syberytu. Grupa wyrusza w podróż i tuż po wyjściu z bramy czasu napotyka nastawionych wrogo Rosjan. Rozpoczyna się walka o panowanie nad czasem.

Podstawową cechą różniącą OW od wielu innych RTS'ów jest podejście do ludzi. W wielu grach piechota jest typowym "mięsem armatnim"; najtańszą jednostką produkowaną w tysiącach i rzucaną na rzeź. W OW ludzie niejednokrotnie są ważniejsi od budynków bazy. Jeśli zginą, nie będzie komu produkować nowych jednostek, opracowywać ulepszeń technologicznych no i oczywiście walczyć. Zdolności twoich podwładnych są określane przez wiele współczynników, zwiększających się (podobnie jak w Rage of Mages) wraz z każdą wykonywaną przez nas czynnością. Podział na profesje czyni z nich niezastąpionych specjalistów odpowiedzialnych za poszczególne elementy naszej gospodarki. Naukowcy, inżynierowie, mechanicy i żołnierze muszą ze sobą ściśle współpracować aby osiągnąć zwycięstwo.

Grafika gry oraz zarządzanie bazą przypominają chyba najbardziej Red Alert 2, jednak interfejs OW jest dużo lepszy. Olbrzymia ilość dialogów oraz bardzo ciekawa historia tworząca niepowtarzalny klimat to kolejne zalety, tak rzadko spotykane w RTS'ach. Grałem zarówno w demo, jak i w wersję beta "oryginalnej wojny". Jeśli z wersji ostatecznej zniknie kilka przeszkadzających w grze "bugów" zanosi się na bardzo ciekawy produkt, a może nawet na przebój.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

[Cinemaware]

Zakapturzony oddział Urzędu Skarbowego nawiedzi nas po raz kolejny w przyszłym roku, pod postacią gry ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN. Obrońca Korony opiera się na klasycznej grze z 1986 roku o tym samym tytule, tyle ze wzbogaca ją o silnik TrzyDe wraz z mnóstwem efektów specjalnych. Naszym zadaniem okazuje się, oprócz odbierania bogatym i dawania biednym, podróż przez Anglie w poszukiwaniu złego Księcia Jana, który chce wykolegować z tronu wspaniałomyślnego króla. Niezwykła mieszanka akcji, strategii, odrobiny roleplejki, przygody, lucznictwa, walki na miecze i oblegania miast to krótka charakterystyka nowego ROBIN HOOD'a. Wieści niosą, ze w zestawie z grą dostaniemy także komplet zielonych pończoch, których widok urzekłby nawet najtwardszą Marion.

CALL OF CTHULHU

[Fishtank]

Proza H. P. Lovercrafta zmaterializowała się po raz kolejny, tym razem pod postacią gry zatytułowanego CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH. W produkcji tej stylizowanej na lata 20., inspirowanej serią horrorów a także niezwykle popularną, papierową grą role-playing przejmujemy kontrolę nad prywatnym detektywem, który decyduje się odkryć prawdziwą historię mistycznego kultu Cthulhu. Będzie strasznie, tak strasznie, że aż się sami boimy.

RAILS ACROSS AMERICA

[Strategy First]

Temat budowy sieci kolejowej wydaje się być tematem nieśmiertelnym. Pod Railroad Tycoon i Transport Tycoon nadszedł czas na RAILS ACROSS AMERICA przygotowywany obecnie przez Flying Lab we współpracy z Strategy First. Ta strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, bo taką właśnie formę otrzyma RAA, umożliwi nam tworzenie od samych podkładów infrastruktury kolejowej w Ameryce Północnej. Jednakże autorzy postanowili nie powielać powstałych wcześniej gier, czego efektem jest zarządzanie kolejnictwem na nieco wyższym poziomie decyzyjnym niż kładzenie torów i planowanie rozkładu jazdy. RAILS ACROSS AMERICA powinno nadjechać na przełomie lata i jesieni. W obłokach pary oczywiście.

TRADE EMPIRES

[Eidos]

Mamy dobrą wiadomość dla miłośników serii gier Imperialism. Jej autorzy – grupa Frog City, pracują aktualnie nad nową ekonomiczną strategią zatytułowaną TRADE EMPIRES. Akcja Handlowego Imperium przenosi nas w czasy dopiero co powstającej ludzkiej cywilizacji. Każdy z graczy obejmuje kontrolę nad małą firmę handlową, która na przestrzeni wieków będzie mógł rozwinąć w olbrzymie imperium. Możliwość spekulowania towarami, handlowania najróżniejszymi dobrami i wykorzystywania licznych sieci dystrybucyjnych to najważniejsze cele gry. TRADE EMPIRES składa się z kilku serii epizodów opisujący obejmujących pewien okres historii ludzkości i równocześnie najważniejsze jej wydarzenia. Przyszli kupcy i handlarze muszę jednak poczekać przynajmniej do końca tegorocznego lata.

HARRY POTTER

[EA]

W ostatnim czasie światek growy aż wrzał od plotek jakoby opracowywana pod kierownictwem Electronic Arts gra o przygodach HARRY'EGO POTTERA miałaby nigdy nie ujrzeć światła dziennego. Powołując się na wiarygodne źródła w siedzibie EA, oficjalnie dementujemy wszelkie plotki na ten temat. Owszem, doszło do pewnych zmian i Mr. Potter przeniósł się ze studia Origin do Redwood Shores, ale prace nad grą wciąż trwają i nie zanosi się na to, żeby miało być inaczej. Howgh.

DARK ORE

[RayLogic]

Symulator stacji kosmicznej. Hmm... to brzmi dosyć ciekawie. Ale jak ma niby działać? DARK ORE łączy elementy kosmicznej gry akcji i typowej strategii budowlanej. Głównym zadaniem jest rozbudowa i zarządzenie niewielką stacją kopalnianą ulokowaną głęboko w kosmosie. Aby móc wzmacniać struktury naszej budowli musimy wydobywać odpowiednie minerały z otaczających nas asteroidów, które następnie pomocne będą w tworzeniu doków, generatorów, systemów broni i innego ustrojstwa. Nie zapomniano także o obronie własnej i atakowaniu cudzych stacji. Czy ktoś jeszcze ma wątpliwości dlaczego górnicy zarabiają góry kapusty?

News.pl

A MINISTER CIĄGLE GRA...

W ubiegłym miesiącu podaliśmy informację, ze Ministerstwo Edukacji Narodowej doceniło grę ZEUS: PAN OLIMPU i zaleciło ją do użytku szkolnego. Dwa kolejne tytuły wydawnictwa Play It dostały rekomendację ministra i także mogą służyć jako pomoc dydaktyczna (a może dytaktyczna?) przy nauce historii na poziomie gimnazjum i szkoły ponadpodstawowej. Są to FARAON i KLEOPATRA. Hmm, ale jak urządzić klasówkę w FARAONA? Klasowy multiplayer?

THE SIMS NICZYM THE BEATLES

Już trzeci tytuł z rodziny THE SIMS okupuje listę najlepiej sprzedających się gier Empiku. TS: BALANGA zajmuje pierwsze miejsce (stan na początek maja), a na liście znajdują się jeszcze poprzednie edycje gry – THE SIMS (od 46 tygodni) i THE SIMS: ŚWIATOWE ZYCIE (od 41 tygodni). Nie bylo jeszcze w historii polskiego rynku podobnej sytuacji. Ale i nie bylo gier takich, jak THE SIMS.

LÓD W MAJU

Od niemal wszystkich dystrybutorów płyną wieści o odkładaniu premier kolejnych gier lub nawet wstrzymywaniu produkcji nad nimi. Los taki spotkał TRAFFIC GIANT GOLD, czyli rozbudowaną, polską wersję transportowego sima z CD Projektu (z recenzji na razie nici). Data wypuszczenia gry na rynek została przesunięta o dwa miesiące. Bardziej skomplikowana sprawa jest z F1 RACING CHAMPIONSHIP wydawaną przez LEM-a. W związku z problemami licencyjnymi z federacją FIA, Ubi Soft poprosił dystrybutora o wstrzymanie prac lokalizacyjnych. Bliższe szczegóły nie są na razie znane.

NASI GÓRĄ

Polska scena COUNTERSTRIKE wydaje się być prężniejsza od QUAKE'owej, mimo, iż nie posiada jeszcze ogólnokrajowej ligi i niezależnych rankingów. Niedługo się to zmieni, gdyż rusza oficjalna liga, w której walczyć będzie ponad 50 klanów z całej Polski (więcej informacji na stronie). Małą rozgrzewką przed jej startem był pokazowy turniej CS, zorganizowany przez gralnię Cyberland.

Do boju stanęły cztery warszawskie klany. Z niewielkimi kłopotami w finale ostatecznie wygrał BOR, także dzięki bohaterskiej postawie naszych ludzi o nickach [BOR-13] yak47hm i [BOR-99] bolopunq. Otrzymali od naczelnego ordery Bohatera Armii Czerwonej i Trochę Różowej. Życzymy zdominowania rozgrywek ligowych.

News.rus

I jeszcze trochę o komputerowej rozrywce za Bugiem. Złote chwile przeżywa rynek pirackiego oprogramowania. Jest on nieco... specyficzny. Prężnie działają na nim niemal oficjalne pirackie oficyny wydawnicze, sprawnie i bez skrupułów przekładające na język rosyjski światowe hity. Grę BLACK & WHITE można kupić od moskiewskich handlarzy w trzech różnych wersjach angielskich i jednej rosyjskiej (żadna nie jest oficjalna). Jedna z nich posiada nawet „Character Addon", cokolwiek to jest (dodatkowe Chowańce?). Prócz tego w angielskich i rosyjskich wersjach (pirackich oczywiście) ukazały się także gry SUMMONER, STAR TREK AWAY TEAM i HOSTILE WATERS. Rekordzistką jest jednak FALLOUT TACTICS, która posiada już SZEŚĆ nielegalnych rosyjskich wersji językowych. Prace nad wersją oficjalną trwają...

prawie jak w życiu

MoP

Stworzenie matematycznego modelu otaczającej człowieka rzeczywistości umożliwia teoretyczne symulowanie różnych wydarzeń, które w niej zachodzą. Jeśli dodamy do tego odpowiednią oprawę graficzną — możemy odnieść wrażenie, że wszystko dzieje się naprawdę. Tego typu gry, w których wszystko toczy się prawie jak w życiu, są nie tylko interesującą rozrywką, ale również spełniają rolę edukacyjną. Gracz może się poczuć jak dyrektor dużego przedsiębiorstwa i poznać mechanizmy jego działania, oczywiście w dużym uproszczeniu. Wbrew pozorom jednak, wiedza zdobyta podczas grania nie musi pozostać teoretyczną. Może przydać się w praktyce, ułatwiając podejmowanie decyzji w realnym życiu. Dlatego też gry typu symulacji ekonomicznych cieszą się dużą popularnością bynajmniej nie tylko wśród młodych ludzi pragnących wyłącznie się pobawić.

W połowie dekady lat osiemdziesiątych słowa „symulacja" i „symulator" zaczęły się coraz częściej pojawiać w kontekście gier komputerowych, a nie tylko profesjonalnych zastosowań. Ówczesne gry-symulatory były jeszcze bardzo niedoskonałe — podobnie jak domowe komputery. Pojawienie się w 1989 roku gry SimCity było przełomowym momentem. Graczowi zaproponowano rolę założyciela i burmistrza miasta. W symulowanej miejscowości powstawało z czasem coraz więcej domów, którym trzeba było zapewnić dostawy energii elektrycznej, a ich mieszkańcom dojazd do pracy.

Z upływem „lat" odliczanym przez komputer miasto rozrastało się i pojawiały się różne problemy. „Burmistrz" musiał szybko reagować na różne niebezpieczeństwa i pułapki (przestępczość, klęski żywiołowe, itd.), a przy tym odpowiednio zbilansować wpływy z podatków, żeby mieszkańcy nie odczuwali zbytnio obciążeń fiskalnych (bo istniało niebezpieczeństwo, że wyprowadzą się z miasta), a z drugiej strony — żeby starczyło pieniędzy na inwestycje, oraz bieżące wydatki.

SimCity — kamień milowy?

W tych odległych dla dzisiejszych „pentiumowców" czasach SimCity mogła zaszokować poziomem technicznym. Przede wszystkim dlatego, że uruchamiała się w trybie graficznym. Przyzwyczajony do wiersza poleceń MS-DOS użytkownik PC musiał przysiąść z wrażenia, kiedy pierwszy raz dane mu było zobaczyć na ekranie pracujący program typu SimCity.

To w SimCity jako jednej z pierwszych pojawiły się ikony i „belka narzędziowa" u góry ekranu. Interfejs z systemem rozgałęzionych menu, „boxy" do odznaczania wybranych parametrów, obsługa za pomocą myszki — to wówczas były nowości z najwyższej półki z podręcznikami dla programistów. A do tego grafika, wprawdzie dwuwymiarowa, ale jak na tamte lata odwzorowanie szczegółów wydawało się mistrzowskie. I scrolling ekranu: też z całkiem niezłą szybkością, nawet na XT-ku dawało się przyzwoicie przesuwać mapę w górę, dół i na boki. Generalnie pośród innych gier SimCity zdecydowanie wyróżniała się poziomem technicznym, a i sam algorytm programu mógł wydawać się rewelacją.

SimSim

Zachęcony sukcesem Maxis uderzał dalej. Powstawały kolejne „simy". Ale jakoś żaden z nich nie pobił już popularnością symulacji municypalnej. A pojawiły się takie ciekawostki jak na przykład SimEarth, w której gracz nie był już burmistrzem, a... panem całej planety. Nie była to jednak gra zbyt udana zarówno pod względem graficznym (bo odwzorowanie całej Ziemi to nie to samo, co kilkuset hektarów), jak i koncepcyjnym — czegoś w niej brakowało. „Klapą" okazała się także ezoteryczna SimAnt, w której gracz stawał się... mrówką. Dokładniej mówiąc — zawartością całego mrowiska. Poprzez kanały drążone w ziemi mrówki mogły dostać się do domu i opanowywać coraz większe powierzchnie. Na pozór fajny pomysł, ale w praktyce nikt chyba nie mógł zrozumieć świata widzianego oczyma mikroskopijnego owada.

Jedną z ciekawszych w serii była — chyba w sumie niedoceniona — gra SimFarm. Tym razem grający stawał się — jak sama nazwa wskazywała — farmerem. W szczęśliwych czasach połowy lat 90. BSE była znana zapewne tylko anatomopatologom weterynaryjnym, a pryszczyca nie zagrażała międzynarodowym spotkaniom piłkarskim, więc farmer-hodowca miał znaczne pole do popisu. W grze SimTower budowało się wieżowiec i wynajmowało w nim pomieszczenia. W SimCopterze — chodziło o helikopter, którym można było polatać nad ulicami miasta stworzonego podczas gry w SimCity. Streets of SimCity oferowała za to możliwość przejażdżki samochodem po mieście.

Zostań tajkunem

„Tajkuny" w grach są odmianą „simów", a więc strategiczną symulacją (generalizując) ekonomiczną. Serią gier dla „magnatów" (czyli z ang. tycoon) zajęła się MicroProse, wsławiona już wcześniej „Cywilizacją" Sida Meiera, nawiasem mówiąc też w gatunku „simowate" jakoś się mieszczącą. Pomysł na „RailRoad Tycoon" wyłągł się również z mózgownicy Meiera i dotyczył kolei. Gracz budował linie kolejowe na wybranym kontynencie, a że grę rozpoczynało się na przełomie wirtualnych wieków XIX i XX, to czasy świetności kolei miał jeszcze przed sobą. Budowanie kolei byłoby zajęciem dla mnie znacznie przyjemniejszym, gdyby projektanci z MicroProse trochę sympatyczniej odwzorowali na mapie naszą ojczystą Polskę. Ale w pierwszej wersji gry jakoś im się myszka omsknęła, kiedy rysowali mapę Najjaśniejszej.

„Magnat kolejowy" do dziś jest grą popularną, chociaż już w następnych, coraz bogatszych i doskonalszych wersjach. Tak jak i w przypadku „simów", również innych gier zawierających w tytułach słowo „Tycoon" naprodukowano trochę, ale praktycznie żadna z nich nie stała się aż tak popularna, jak ta pierwsza. Wszystko wskazuje na to, że historia lubi się powtarzać...

Czy lubimy się oszukiwać?

Gry z „simowatego" gatunku będą jeszcze długie lata cieszyły fanów komputerowej rozrywki. Czego dowodem chociażby „Traffic Giant" JoWood, jakże podobny z pozoru do SimCity, a jednak jak od niej daleki. Także i „Pizza Connection", ostatnio gdzieś na topie w drugiej wersji, jeśli nie w prostej linii wywodząca się z „tajkunów" i „simów", to przynajmniej z widocznymi elementami charakterystycznymi dla tego gatunku.

Na czym polega fenomen popularności „simów"? Być może na bardzo podobnych zasadach, na jakich opiera się popularność telenoweli dokumentalnej typu Big-Brother. Prawie każdy chciałby być „kimś". Niejeden marzyłby o zdobyciu realnej władzy. „Simy" pozwalają chociaż w małej cząstce uzyskać wrażenie wszechmocy, co bywa naprawdę pociągające i dostarcza sporych wrażeń.

„SIM"ulacja wszystkiego

Truizmem jest stwierdzenie, ze łatwiej jest coś zniszczyć niz zbudować. Teza ta dotyczy również przemysłu związanego z grami komputerowymi. Wszystkie gry strategiczne dotyczące spraw militarnych, są popularniejsze od strategii ekonomicznych, w których należy zbudować potęgę ekonomiczną lub dobrze prosperujące miasto. Istnieje jednak grupa zwolenników, którzy przedkładają radość twórczą nad przyjemności płynące z destrukcji.

Obecnie możemy zarządzać większością dziedzin ludzkiego życia: od firmy transportowej, przez ekosystem świata, do codziennych decyzji komputerowej rodzinki. Lista możliwości nadal się rozwija. Ostatnio nawet można było stać się potentatem na rynku usług telekomunikacyjnych, co umożliwia nam upust nagromadzonych emocji po ostatnim rachunku telefonicznym :).

Popularna nuda

Wiele osób jest przekonanych, że takie gry są nudne. Nie zdają sobie chyba sprawy z tego, ze wszelkie RTS-y i tym podobne wieją nudą na kilometr. Co nowego można tam wymyślić? Nową jednostkę, która zamiast promieniem niebieskim, będzie strzelała czerwonym? Ile razy można przerabiać te same wojny i ile razy znowu będzie chodziło o jakiś konflikt w przyszłości? Wszystkie te gry działają na tej samej zasadzie - zbudować bazę, wyprodukować żołnierzy oraz pojazdy i najechać na przeciwnika. Siłą strategii ekonomicznych jest ich życiowość. Nie wcielamy się tu w postaci jakichś generałów, czy innych dowódców. Gracz staje się na przykład szefem małej firmy i chce, żeby jego "firma" zdobyła właściwą pozycję na rynku, albo wciela się w farmera i hoduje rzodkiewki. Produkcje tego typu mają być odzwierciedleniem szarej rzeczywistości. Jednych to bawi, innych nudzi

Umysłowa walka

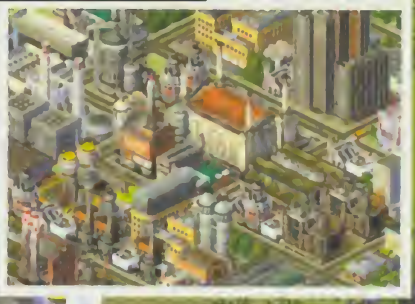
Większość strategii ekonomicznych wymaga nie lada wysiłku intelektualnego. Gdy konkurencja depcze nam po piętach, nie mamy możliwości nasłania na nich niszczyciela, który problem lepszych cen oponenta rozwiązałby bezpowrotnie. Tutaj musimy często grać na granicy opłacalności i strajku pracowników, obniżając ceny i obcinając pensje. Każde nasze posunięcie powinno być dokładnie przemyślane pod kątem ekonomicznym. Musimy mierzyć siły na zamiary i myśleć perpektywicznie. Strategie ekonomiczne nie oferują lekkiej, łatwej rozrywki, dają jednak dużą satysfakcję, nawet z małych zwycięstw

Wysiłek włożony w rozgrywkę procentuje idealnie działającą firmą, ekosystemem, farmą, czy miastem. W pewnym momencie nie musimy już nic robić i możemy pozwolić sobie na podziwianie naszego dzieła. To zadziwiające, ile takie wpatrywanie się daje wewnętrznej dumy z osiągniętego celu.

Economy forever?

Gry ekonomiczne od początku swojego istnienia pozostawały w cieniu swoich "siostrzanych" strategii wojennych. Nie oznacza to jednak wcale, ze są gorsze. Wprost przeciwnie. "Simy" wymagają podwójnego wysiłku, aby osiągnąć zamierzony cel. Kłamstwem byłoby jednak twierdzenie, że są to gry dla każdego. Nie każdy przecież musi lubić konstrukcję. Niektórzy czują się zdecydowanie lepiej jako destruktorzy...

Leviathan



co pamiętam o simach

Oto mętny fragment opowieści o grach simopodobnych wygłoszonej przez namiętnego gracza obudzonego o 4 rano

Na pracowni komputerowej w szkole podstawowej grało się tłumnie w SIM CITY. Gra działała wtedy na karcie graficznej HGA (popularnym „Herculesie") i komputerze klasy XT. Przyznam się, że gra wciągnęła mnie na naprawdę długo. Ustawiałem własne wielkości podatków, tworzyłem sieć dróg i mostów, dbałem o bezpieczeństwo mieszkańców miasta i zapewnienie im odpowiedniej rozrywki. Później rozpoczęła się era panowania SIM CITY 2000, które dziwnym trafem nie wciągnęło mnie już tak bardzo jak poprzedniczka. SIM CITY 2000 wydało mi się dziwne, być może ze względu na dość nowatorskie rozwiązanie, jakim był rzut izometryczny.

Potem był THEME PARK. Tutaj również zastosowano rzut izometryczny ale grafika była "po staremu" (320x200) przez co wszystko na ekranie monitora było zdecydowanie większe i bardziej przyjazne. Zafascynowało mnie bardzo projektowanie parku rozrywki. Bardziej podobało mi się administrowanie określonym obiektem niż całym miastem. Dowodem na to niech będzie też fakt mojej fascynacji THEME HOSPITAL. Kolejną serią symulacji strategicznych, która przypadła mi do gustu była seria TYCOON z RAILROAD TYCOON na czele. Przygodę z DINO PARK rozpocząłem przez przypadek ponieważ spodobał mi się sam temat gry. Gra polegała na prowadzeniu ZOO dla dinozaurów. Zaczynając od jajka, z którego po chwili wykluwało się "pisklę" i skrawka terenu z obsługą trzeba było "zarządzić" park na miarę choćby wrocławskiego ZOO z tym, że z dinozaurami na czele. TRANSPORT TYCOON - Bardzo przyjemna jazz'owo-blues'owa muzyczka w tle, rozdzielanie tras przewozowych autobusom, ciężarówkom, samolotom i okrętom oraz prowadzenie inwestycji.

Ostatnio wszystkie gry dążą do grafiki trójwymiarowej i dużej interakcji z grą. Niedawno odgrzany hit THEME PARK WORLD nie dość, że daje pełną swobodę w poruszaniu kamerą po polu akcji, to jeszcze daje możliwość przejechania się własnoręcznie zaprojektowaną kolejką górską. Według mnie dziedzina symulacji strategicznych długo jeszcze nie zginie z rynku, jednak na pewno zmieni swoją formę, jak większość gier zmuszonych do przeniesienia się w trzy wymiary.

Krooger

simulacyjna balanga

Wśród doskonałych gier „simulacyjnych" spod znaku serii SIM i TYCOON powinno znaleźć się także miejsce dla programu nieco innego, jednak w pełni zasługującego na zaliczenie do tego szacownego grona. Gra THE SIMS jest „simulatorem" nie tylko ze względu na wzorcową dla gatunku nazwę.

THE SIMS odzwierciedla różne mechanizmy i zależności — czy to makroekonomiczne, jak w przypadku serii SIM CITY, czy też posiadające mniejszą wagę, lecz nie mniej skomplikowane (PIZZA CONNECTION 2). Autorzy THE SIMS postawili przed sobą trudniejsze zadanie — pokazać w grze ludzkie życie, pracę, uczucia, troski i radości. Grając w THE SIMS stajemy się wszechmocnym opiekunem mniejszej lub większej rodzinki. Jej jedynym członkiem może być niedomyty odludek, który spędza życie przy komputerze, żywi się zimną pizzą i rozmówią z karaluchami. Równie dobrze nasza gromadka może składać się z kochających rodziców i dwójki uroczych dzieciaków (chłopiec dobrze się uczy, a córka pomaga w domu).

Nasi bohaterowie mogą mieszkać w betonowej, ponurej ruderze albo olśniewającej willi z dwoma basenami. Darzą się uczuciami (także negatywnymi), nudzą i pracują. Lubią zaprosić przyjaciół na imprezkę, poczytać rano gazetę, a jeśli przez dłuższy czas nie pozwolimy im się wypróżnić, to zrobią „pod siebie". Jeżdżą do pracy i odpoczywają po niej przed telewizorem. Romansują za plecami współmałżonków.

Na obecnym etapie rozwoju techniki komputerowej pokazanie w grze ludzkiego życia jest niemożliwe bez ogromnych uproszczeń. Ograniczenie to dotknęło również dzieło Maxisu. Mimo tego THE SIMS należy do grupy najciekawszych i najbardziej ambitnych gier w historii komputerów. Czy jest symulacją? Oczywiście. Czy stawia nas przed pełnym zależności, wielopoziomowym zagadnieniem? Jak najbardziej. Jest simem, i to diabelnie dobrym.

[yan]

Nintendo pobiła europejskie rekordy, notując zakup miliona egzemplarzy gier Pokemon (srebrny i złoty) w ciągu dwóch dni od premiery. Poprzedni rekord, pół miliona, należał do Pokemon Yellow.

Brytyjska BBC Media rozpoczyna eksperyment z oferowaniem swoich programów w sieciach bezprzewodowych i o wielkiej przepustowości. Duży nacisk zostanie położony na dotępność różnych form elektronicznej rozrywki. Powstaną wirtualne wypożyczalnie konsolowych ROM-ów. Od wyników eksperymentu zależą dalsze ruchy w kierunku integracji telewizji z siecią.

THQ podpisała umowę z telewizją Sky, na mocy której znany producent gier stanie się wyłącznym sponsorem wszystkich transmisji walk zawodowych zapaśników zrzeszonych w federacji WWF. Ciekawe, jak długo przyjdzie czekać na premierę kolejnej gry o tej tematyce?

Decyzja EA o zamknięciu Originu stworzyła nowe możliwości Richardowi Garriottowi. Założyciel, a potem sprzedawca Originu, podpisał z EA umowę o niekonkurowaniu, która wygasa wraz z rozwiązaniem firmy. Garriott w wywiadzie dla „GameSpy" stwierdził, że bardzo brakowało mu dawnych towarzyszy i cieszy się, że wreszcie będą mogli się spotkać. Czyżby w nowym biurze?

Największy producent urządzeń sieciowych, Cisco, zwolni do końca drugiego kwartału prawie osiem tysięcy osób. Redukcja obejmie głównie pracowników kontraktowych. Osłodą ma być dwumiesięczna odprawa, rzecz rzadko spotykana w przeżywających ostatnio

E-SPORT

DROGA PRZEZ MĘKĘ

K.R.

Na łamach resetowego QuakeWorld pisałem wielokrotnie o powstającym na naszych oczach nowym sporcie — zawodowym graniu na komputerze. Rok temu możliwości wydawały się nieograniczone, wartość nagród rosła niemal w postępie geometrycznym, a na turniejach coraz więcej było przedstawicieli tradycyjnej prasy i mediów elektronicznych. Nastrój euforii udzielił się też właścicielowi CPL, Angelowi Munozowi. W słynnym przemówieniu podczas imprezy Razer CPL stwierdził, że rewolucja już się dokonała i toczą się rozmowy z ESPN o cenie praw do transmisji turniejów w jednym z programów emitowanych przez stację. Turniej z pulą nagród wynoszącą ćwierć miliona dolarów planowano na rok 2001.

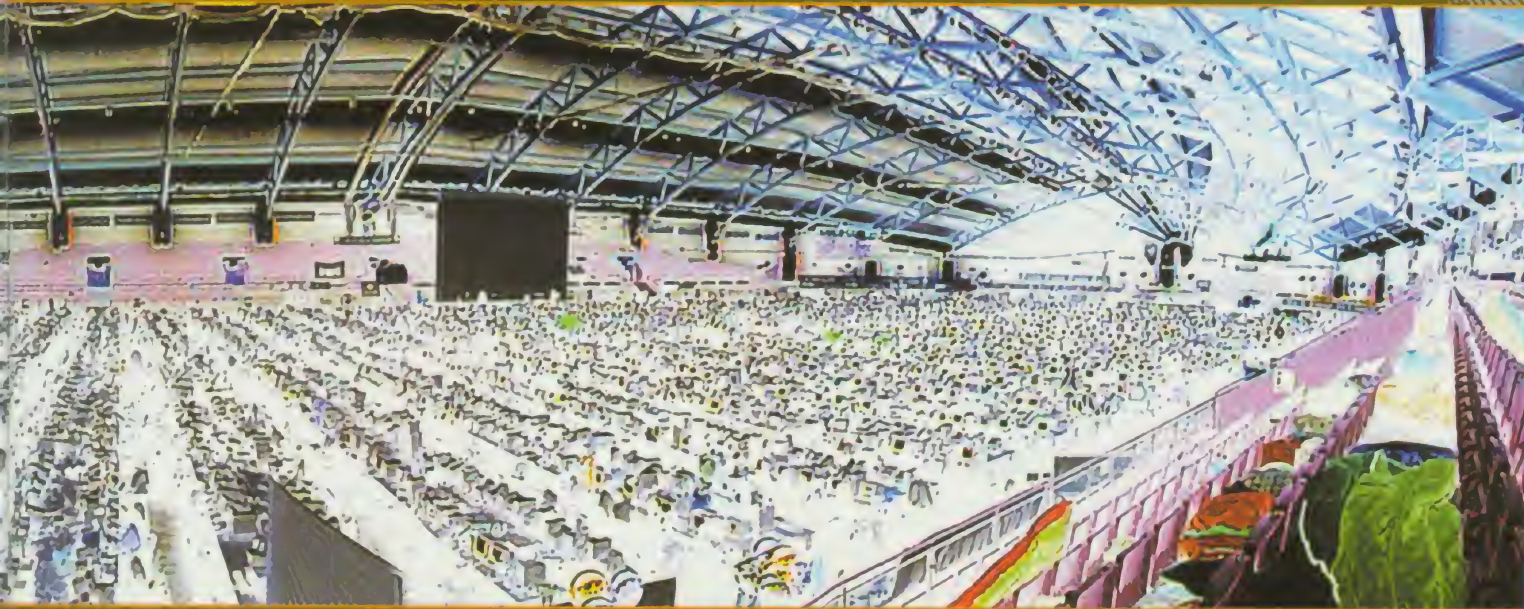
Co się stało?

Ostro spadające notowania lokomotyw nowojorskiej Nasdaq wzbudziły niepokój inwestorów i bardziej restrykcyjną politykę finansową firm komputerowych. To właśnie one były do tej pory prawie wyłącznymi sponsorami CPL. Bankructwo Razera zaowocowało niewypłaceniem nagród zwycięzcom zeszłorocznego turnieju. Zamiast 250 tysięcy dolarów nagród standardem stała się suma 25 tysięcy.

Wizerunek ogólnoświatowej ligi ratują nieco otwierane co kilka miesięcy przedstawicielstwa na różnych kontynentach. Po dywizji europejskiej wystartowała australijska i południowoamerykańska. Nagrody przez nie oferowane mieszczą się w granicach 20 — 30 tysięcy dolarów. Nieoficjalne informacje, które udało mi się zdobyć, mówią o stu tysiącach dolarów za uzyskanie prawa do nazwy „CPL". Jest to więc oferta dla poważnych przedsiębiorców. Jak widać, chętnych na wyłożenie takich pieniędzy nie brakuje.

Wizja cyberatlety będzie tylko mrzonką, dopóki widzowie spoza kręgu graczy nie zainteresują się nowym sportem. Dotychczas turniejową publiczność składała się w 90 proc. z graczy i jak się okazało liczebność tej grupy nie rosła prawie wcale. Nisza, w której żyją sportowcy przyszłości, jest zbyt mała, aby zainteresowały się nią firmy spoza branży (Coca-Cola, koncerny odzieżowe). Bez tego nie uda się przebić do telewizji, która z kolei stanowi największy atut podczas rozmów ze sponsorami. Wszyscy poruszają się w błędnym kole, a sytuację pogarsza brak ogólnie akceptowanej gry — platformy turniejowej.

W grudniu bieżącego roku odbędą się cybergrzyska w Seulu. O fenomenie gier komputerowych w kulturze Korei szerzej wspomnę za miesiąc. Jest o czym pisać.



REQUIEM DLA DOTCOMÓW POST MORTEM

K.R.

Dwa miesiące temu opisywałem na łamach „Resetu" wielką zapaść internetowego systemu reklamowego („Requiem dla dotcomów", „Reset": nr 4/2001). Sytuacja nie uległa zmianie i zdesperowani właściciele dużych serwisów stosują coraz ciekawsze sposoby na przetrwanie kryzysu. Modelu miesięcznej subskrypcji wszyscy unikają jak ognia, czekając na ruch konkurentów.

Steve Gibson, właściciel serwisu ShackNews (www.shacknews.com), zorganizował zbiórkę datków od czytelników swojej strony. Każdy ofiarodawca mógł wpłacać dowolną sumę, korzystając z dwóch sieciowych „systemów podarkowych", czeku, przekazu lub wysyłki gotówki. Shack to jedno z największych skupisk fanów gier komputerowych. W czasach prosperity Steve zaoszczędził wystarczająco dużo, by pozwolić sobie na półroczną działalność bez dochodów. Niestety, ostatni czek od UGO wysłany został w październiku zeszłego roku. Oszczędności się skończyły, zaczęła się desperacja.

Najbardziej interesujące jest, że czytelnicy masowo odpowiedzieli na apel. Niecałe dwa miesiące później Gibson ogłosił, że datki pokryły zaległe opłaty za hosting, koszt zakupu nowego serwera oraz 90 proc. należności podatkowych właścicieli firmy. Zebrano prawie sto tysięcy dolarów. Na sukces akcji miały prawdopodobnie wpływ gorące zapewnienia, że prośba nie powtórzy się już nigdy. ShackNews nie zginął. Na razie.

Dość kontrowersyjny pomysł na złagodzenie drastycznego spadku dochodów i niepokoju akcjonariuszy (firma drugi kwartał z rzędu przynosi straty) mają szefowie największego portalu w Internecie — Yahoo! Firma blokująca do niedawna dostęp do materiałów obscenicznych otworzyła sklep z tysiącami pornograficznych kaset i płyt DVD. Można do niego wejść po podaniu numeru karty kredytowej, której autentyczność jest rygorystycznie weryfikowana.

Larry Lux, szef internetowej witryny Playboya, widzi w tym posunięciu nie tylko chęć zmniejszenia strat. Twierdzi, że przedsięwzięcie Yahoo! świadczy o coraz szerszej akceptacji pornografii w uważanym za purytańskie społeczeństwie amerykańskim. Portal już w zeszłym roku zgodził się emitować reklamy serwisów dla dorosłych, jednak mało kto spodziewał się głębszego zaangażowania w pornobiznes.

W planach jest też poszerzenie oferty o spotykane w seks shopach gadżety i akcesoria. Pornografia jest wciąż tematem tabu w USA, dlatego tego rodzaju działania świadczą o desperacji szefów firmy. Efekt tego dość ekstremalnego posunięcia poznamy już niedługo — po publikacji kolejnego kwartalnego raportu finansowego Yahoo!

spore problemy dotcomach i firmach komputerowych. Kłopoty Cisco dobitnie świadczą o postępującej zapaści rynku teleinformatycznego i schłodzeniu amerykańskiej gospodarki, głównego odbiorcy produktów firmy.

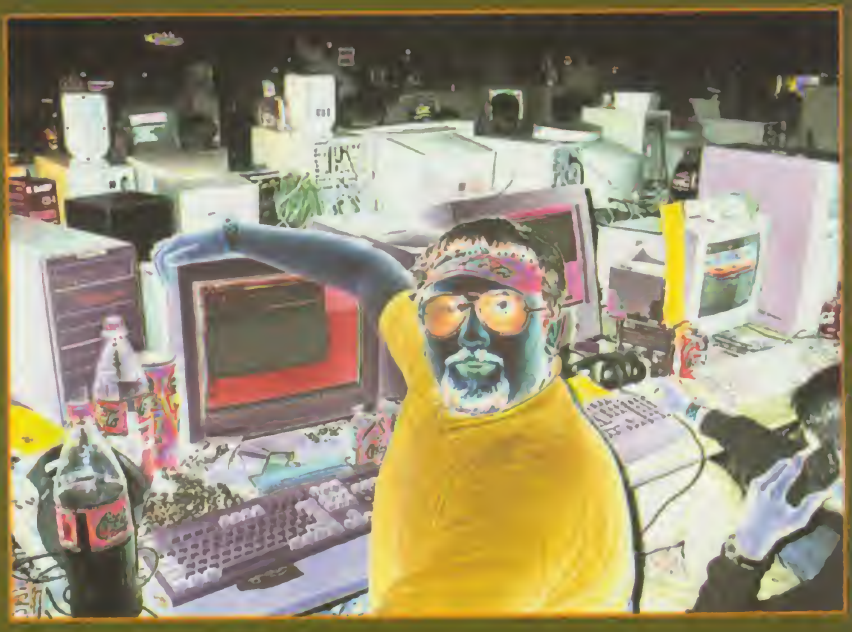
Zespół tworzący pakiet DirectX przeniósł się z biura w Londynie do centrum korporacji w Redmond. Wiąże się to ze zbliżającą się premierą korzystającej z DX konsoli Xbox i ma przyspieszyć prace nad dopieszczeniem oprogramowania sterującego urządzeniem. Różnica stref czasowych wręcz uniemożliwiała bezpośredni kontakt.

Empire Interactive opublikowała wyniki finansowe za rok 2000. Mimo zwiększenia przychodów o połowę, firma przyniosła prawie dwa miliony funtów strat. W ciągu dwóch lat udział gier konsolowych w dochodach wzrósł z 7 do 50 procent. Według analityków wzrostowy trend ma utrzymać się także w bieżącym roku.

Sony ogłosiła, że wydatki na reklamę PS2 w Europie wyniosą w tym roku ponad 120 milionów funtów. Suma ta nie wydaje się olbrzymia w porównaniu z prawie 400 milionami funtów deklarowanych (cały świat) przez Microsoft na promocję Xboksa. Firma zorganizuje specjalne kursy programistyczne, mające pomóc autorom oprogramowania w dogłębnym poznaniu sprzętu.

Strona Xboksa została niedawno przebudowana. Najważniejszą nowością jest lista kilkunastu gier, które zostaną zaprezentowane wraz z urządzeniem. Warto też zajrzeć do regularnie uaktualnianego działu nowości. Znajdują się w nim między innymi informacje o tytułach, nad którymi prace wciąż trwają.

Jacenty



czterdziestolatek

Ilu czterdziestolatków pasjonuje się grami komputerowymi? Na pewno z roku na rok ich przybywa. Starzeją się bowiem pokolenia, które dobrze pamiętają dawne czasy ośmiobitowców, a pojęcie „gra komputerowa" nie kojarzy im się z żadnymi wynalazkami szatana lub rozpustą. Bynajmniej. Wielu ma na swoim „koncie" własne programy, a na pewno godziny spędzone przed telewizorem i magnetofonem kasetowym, z którego ładowało się soft do spektrusia czy innej atarynki.

Największym problemem mężczyzny koło czterdziestki jest brak czasu. Całonocne sesje przed kompem są raczej niemile widziane. Często trudno znaleźć godzinę dla siebie w ciągu dnia, a jeśli już się ją znajdzie – to z reguły na drzemkę albo oglądanie TV. Jak więc grać, szczególnie że współczesne gry wymagają kilku dni z joystickiem w ręku? Dlatego grający czterdziestolatkowie preferują raczej proste gry logiczne lub zręcznościowe. Rekordy popularności bije pasjans „Solitaire" z Windows i „Miner". Nie oznacza to, że mężczyzna w sile wieku nie może się fascynować jakimś FPP-em, ale raczej nie skończy go wcześniej niż po kilku miesiącach.

Niewątpliwy wpływ na zainteresowania czterdziestolatka mają sentymenty. W tym wieku zaczyna się już tęsknić za młodością, przyjemnością stają się więc powroty do dawnych czasów. Idący z nimi w parze konserwatyzm też już zaczyna dawać o sobie znać. Niby od zdania matury upłynęło nie tak znowu wiele lat, ale tak dużo się zmieniło... Dość wspomnień, że kiedy dzisiejszy czterdziestolatek zdawał na studia, o takiej na przykład „Solidarności" nikt jeszcze nie słyszał. A kiedy kończył studia komputer PC był dla niego symbolem nieprawdopodobnego wręcz luksusu. I to jaki komputer – PC XT bez twardego dysku!

Niełatwo jest więc mu przyzwyczaić się do przepychu dzisiejszych pecetów. XT, niegdysiejszy szczyt marzeń czterdziestolatka, miał najwyżej 640 KB pamięci operacyjnej, procesor taktowany zegarem 4,77 MHz i stację dyskietek 360 KB. Grafika – najczęściej mono, maksymalnie 772x448 punktów. O filmach, kompresji MPEG, CD-ROM-ach i innych cudach ostatniej dekady nie było mowy. Wiele gier działało w trybie tekstowym, „grafiką 3D" stawała się wyobraźnia użytkownika. I być może tego właśnie we współczesnych grach brakuje graczowi z pionierskiej epoki lat 80. Oglądanie filmu to nie to samo, co czytanie książki...

BLADE OF DARKNESS

WYPRZEDAŻ W ZBROJOWNI

I stworzył Bóg Chaos i podzielił go na Światłość i Ciemność. I dał obu krainom życie i rozum, i tak powstały Duch Światłości i Książę Ciemności. Nie pokłonił się jednak przed swoim Stwórcą Książę Ciemności i chciał zastąpić Stwórcę tworząc nowe istoty. Jednakże Bóg i Duch nie ulękli się go i wytępili zarazę, jaką stworzyć myślał. Młodzi Bogowie, dumni ze zwycięstwa swoich ojców, raczyli stworzyć Słońce, Księżyc i Ziemię. I wtedy Książę Ciemności zapragnął opanować rasę ludzką i wzniecić nową wojnę, co wywołało sprzeciw Bogów, a szczególnie bogini lanny. Zamieszkała ona tedy na Księżycu, a Duch Światłości na Słońcu, by móc z bliska strzec Ziemi. I tak rozpoczął się cykl dnia i nocy. I stłumione zostały zapędy Księcia, a pomocny był miecz potężny zwany Świętym. Po latach spokoju zbudziły się jednak głosy zła, Pan Ciemności powrócił i koniec jest blisko. Czy znajdzie się bohater, który czoło Księciu śmie stawić?

AAAAAAAAAABY ZOSTAĆ BOHATEREM

BLADE OF DARKNESS, grę spotykaną również z przedrostkiem SEVERANCE, trudno wcisnąć na sztywno do utartego schematu gry akcji. Zanim się obejrzymy, bokiem wyleziе spora dawka przygody i klimatów a la fantasy, a wieko wypadnie pod ciśnieniem klasycznej rąbanki. Hiszpanie z grupy Rebel Act przyjęli za cel zgrabnie połączyć wszystkie wymienione powyżej gatunki w jedną całość i stworzyli grę na miarę TOMB RAIDER z niewiarygodnie wysoką dawką przemocy, która zrywa połączenia synaptyczne w mózgu i wywołuje niekontrolowane reakcje całego organizmu.

Grę rozpoczynamy, wybierając jedną z czterech postaci: rycerza o imieniu Sargon, barbarzyńcę Tukarama, karła Naglfara lub amazonkę Zo. Każda z tych postaci posiada własne,

Ocena: 85

Producent: Codemasters

Wymagania minimalne: PII, 64MB RAM, akcelerator 3D

+ [illegible]

- [illegible]

www.gremlin.com

DODATKI

Mimo niewielkiego stażu BLADE OF DARKNESS w Sieci, pojawiło się już wiele stron poświęconych grze, w tym również kilka dodatków (tzw. modów) usprawniających i rozszerzających rozgrywkę.

BODLoader - narzędzi ułatwiające zarządzanie grą i modami

LED - edytor poziomów

Gladiator - mod rozszerzający tryb walki z botami, czyli komputerowymi przeciwnikami

Difficulty - mod umożliwiający regulację poziomu trudności

Więcej informacji znajdziecie pod adresem http://superbreeze.com/blade/

CIENIE

Cienie w BLADE OF DARKNESS to najbardziej rzucający się w oczy element silnika graficznego. Kilka źródeł światła (m.in. pochodnie, ogniska, witraże, słońce) znajdujących się w pomieszczeniach wraz z cieniami rzucanymi przez postacie i rozstawione wokół przedmioty budują niesamowity klimat. Jedyne porównanie, jakie przychodzi na myśl, to efekty pracy hollywodzkich specjalistów od oświetlenia. Dynamicznie rysowane cienie kładą się łagodnie na podłodze, ścianach, odbijają na powierzchni wody, załamują na wszelkich nierównościach powierzchni tworząc często karykaturalne, niemalże diabelskie obrazy. Piękna robota.

specjalne cechy i umiejętności odróżniające ją w wyraźny sposób od pozostałej trójki. Preferują oni także różne rodzaje broni, co oznacza, iż konieczne staje się perfekcyjne opanowanie rozmaitych narzędzi mordu.

Akcja BLADE OF DARKNESS prowadzi nas po rozrzuconych po całej krainie lokacjach, których w sumie jest osiemnaście. Każda z nich jest oryginalna, zaskakująca fantastyczna, i co najważniejsze przeogromna, bo składająca się z otwartych terenów, piwnic, lochów, tuneli, korytarzy, komnat, kaplic, wież, mostów zwodzonych i innych elementów średniowiecznej architektury, a także wypełniona mnóstwem niezbyt trudnych zagadek i pułapek. Pustynna świątynia, zamek, forteca lodowa, klasztor, kopalnia, arabski pałac i podziemne miasto to tylko kilka z najciekawszych lokacji, jakie przyjdzie nam poznać. Niestety, aż piętnaście z nich jest wspólnych dla wszystkich bohaterów, co oznacza, iż grając różnymi postaciami powtarzamy większość poziomów. Czy oznacza to, że gra jest nudna? Skądże znowu. Twórcy z Rebel Act przygotowali cztery różne scenariusze charakteryzujące się różnymi fabułami i łącząca przygotowane misje w różnej kolejności. Mamy również możliwość wybierania kolejnego zadania spośród dwóch lub trzech dostępnych w danym momencie, czego nie należy bynajmniej utożsamiać z przejmowaniem całkowitej kontroli nad fabułą, a jedynie z dość ciekawym urozmaiceniem rozgrywki.

DRAKULA DOBLEWA ZE SZCZĘŚCIA

W tym momencie odpowiednie wydaje się prewencyjne ostrzeżenie czytelników słabnących na widok krwi i szczególnie wrażliwych i poproszenie ich o ominięcie najbliższego akapitu. BLADE OF DARKNESS to gra, w której jucha tryska niczym świeżo otwarty szampan. Specjalny system dba o to, aby lejąca się strumieniami krew wyglądała jak najbardziej realistycznie, rozlewała się po posadzce i wsiąkała w ziemię bądź śnieg. Nic zatem dziwnego, że gra w wielu krajach otrzymała etykietkę „Dozwolone od 18 lat". Nasi przeciwnicy raz za razem tracą ręce, dłonie, głowy, nogi, a nawet dość spore fragmenty ciała. Przyjemność nieskrępowanej rąbanki zapewnia specjalny system walki stworzony na potrzeby BLADE, podobny nieco do tego, jaki stosuje się w klasycznych mordobiciach. Wszystkie kombosy, czyli odpowiednie „ukła-

TELETURNIEJ „JEDEN Z CZTERECH"

SARGON

Mam na imię Sargon i z zawodu jestem rycerzem. Przyjechałem do was z Lagash, leżącego w królestwie Naram-sim. Potrafię korzystać z większości dostępnych w grze broni i zbroi. Nie szokuję może siłą, ale za to jestem dosyć szybki i dobrze wytrenowany. Preferuję broń jednoręczną, w szczególności miecze. Organizacja The Order of the Sword, do której należę, została założona blisko osiemset lat temu, aby pierwotnie chronić granice królestwa przed grabieżcami, a ostatnio powstrzymywała wojska złego czarnoksiężnika. Niestety, jedna z twierdz padła i zostałem wysłany pod granicę, aby zapobiec tragedii. Chciałbym pozdrowić wybrankę mego serca, Hermenegildę.

TUCARAM

Cześć, moje imię to Tucaram, jestem barbarzyńcą, nomadem i stryjecznym bratem Conana (tak, TEGO Conana). Pochodzę z dalekich stepów Dasht-e Kavir i Dasht-e Lut. Chlubię się swoimi mięśniami - na siłownię zacząłem chodzić jeszcze w przedszkolu. Jestem bardzo silny, aczkolwiek wolny. Nie mam litości dla przeciwników, potrafię zgładzić ich jednym cięciem. Nie lubię obcisłych zbroi, przepadam jednak za ogromnymi, dwuręcznymi mieczami i toporami. Moje plemię zdezerterowało dawno temu z armii Dal Gurak i osiadło na terenach należących do Rycerzy, co doprowadziło do eskalacji konfliktu między nami. W obliczu nadchodzącej wojny musieliśmy jednak znaleźć wspólny język. Serdecznie pozdrawiam moich kumpli z siłowni.

NAGLFAR

Jestem Naglfar, rudy karzeł z Heim. Lubię chodzić tam i z powrotem. Jestem dość silny. Może nie aż tak, jak Tucaram, ale za to nieco od niego szybszy. Życie mnie nie rozpieszczało, przez co stałem się bardzo odporny na zranienia i praktycznie niewrażliwy na trucizny i magiczne napoje. Moim ulubionymi narzędziami zbrodni są topory, jak również wszelkiego rodzaju młoty. Moja rodzina od zawsze żyła w pokoju i w izolacji od świata zewnętrznego, jednak podły zdrajca Copperson otworzył bramy naszych miast dla wrogów. Przyszło nam zatem narzucić na grzbiet zbroje i wyciągnąć topór zemsty. Chciałbym zdementować również pogłoski o moim opilstwie. Pozdrawiam natomiast mojego drogiego przyjaciela Brandy'ego de Cognac.

ZO

Witam, jestem Zo - jedyna kobieta w tym towarzystwie. Przyjechałam tutaj z krany Argos, w której dwa lata temu uzyskałam koronę Miss Amazonek. Jestem niezwykle zwinna, sprawna i szybka, o czym najlepiej świadczą moje zgrabne uda. Nie potrafię za to posługiwać się zbroją i mieczem, staram się więc unikać walki w zwarciu. Do moich ulubionych zabawek należą wszelkie odmiany włóczni i łuków. Ziemie, z których pochodzę, zamieszkiwane były od wieków przez Amazonki. Strażniczki naszej doliny nie potrafiły jednak przeciwstawić się sile zła, co doprowadziło do katastrofy. Z łukiem w jednej dłoni i z dzidą w drugiej wyruszyłam zatem na poszukiwanie sojuszników. Szowinistycznym mężczyznom mówię stanowcze „nie" i pozdrawiam moje koleżanki z klubu Anonimowych Feministek.

dy choreograficzne" ciosów wykonujemy wciskając klawisz ataku i kombinację klawiszy kierunkowych. Nie ma jednak potrzeby mozolnego ich odkrywania - wszystkie zestawy rozpisane są w doskonale przygotowanej pomocy dostępnej pod standardowym klawiszem F1. Każda z postaci posiada ponadto 20 różnych rodzajów ataków, do których zalicza się także te specjalne, magiczne, których zastosowanie powoduje drastyczne obniżenie poziomu energii u przeciwnika.

Nie oznacza to jednak, iż znaczenie bloków i uników jest niewielkie. Tylko umiejętne wykorzystanie tych trzech elementów walki, jak również trybu automatycznego namierzania, w którym nie musimy martwić się o prawidłową pozycję naszego bohatera względem wroga, otworzy wrota z napisem „Wygrana".

Z tematem walki ściśle związane jest pojęcie broni. Tej z kolei w BLADE jest pod dostatkiem. Na ponad sto jej rodzajów składają się miecze i topory jednoręczne i dwuręczne, halabardy, młoty, dzidy, bosaki, łuki, pałki, maczety i olbrzymie szable, wszystkie charakteryzujące się ofensywnymi i defensywnymi parametrami opisującymi ich przydatność. Część z nich poukrywana jest w różnych miejscach na mapach, lecz większość możemy po prostu odebrać pokonanym przeciwnikom. Każdy z trzymanych w ręce obiektów możemy dodatkowo odrzucić, co przy odrobinie szczęścia umożliwia trafienie np. mieczem w stojącą kilkanaście metrów obok, niczego nie spodziewającą się maszkarę. Jednak samo posiadanie broni nie wiąże się jednoznacznie z umiejętnością posługiwania się nią - co potężniejsze narzędzia wymagają odpowiednio wysokiego poziomu energii i doświadczenia.

REWIA POTWORÓW

Równie wiele jest rodzajów naszych przeciwników. Rycerze, orki, trolle, demony i kościotrupy to najpopularniejsze rasy, jakie spotkamy przemierzając bajeczne skonstruowane poziomy. Każda z nich ma własną osobowość, co łatwo zauważyć już na pierwszy rzut oka. Orki są beznadziejnie głupie i atakują niemal w amoku, natomiast rycerze są bardzo dobrze zorganizowani, inteligentni, a czasami nawet złośliwi. Zaręczam, iż widok śmiejącego się i kiwającego na nas lekceważąco ręką opancerzonego dryblasa rozsierdzi nawet najspokojniejszego gracza, który opamięta się dopiero w chwili, gdy resztki ciała przeciwnika fruwać będą po okolicy. Jest w tym i udział rewelacyjnego silnika 3D stworzonego specjalnie na potrzeby gry, dzięki któremu udało się na szeroką skalę wykorzystać technikę motion-capture obecną przy realizacji ponad 1,7 tys. animacji. Szkoda tylko, ze wymagania sprzętowa są dosyć spore - PII 450, 180 MB RAM i GeForce2 GTS nie uwalniają bynajmniej gry od czkawki.

Mimo wszystkich roleplejowych i przygodówkowych akcentów BLADE OF DARKNESS jest tylko, lub aż, rozbudowaną zręcznościową grą akcji, w której na pierwszym planie stoi krew i jatka. Zapewnia dobrych kilkadziesiąt godzin wspaniałej zabawy, co warto docenić w czasach, gdy coraz większa część gier to tzw. „jednopopołudniówki". Fakt, iż wspiera ona tryb multiplayer tylko w sieci lokalnej (mimo wykorzystania protokołu TCP/IP!), a poziomy ładują się niewiarygodnie wolno, publicznie można nazwać zwykłą niedoróbką, która powinna zostać okupiona przez autorów chłostą i miesięcznym aresztem o chlebie i wodzie. Wyłączmy zatem umysł. Rzeźnię czas zacząć.

star trek: AWAY TEAM

KOSMICZNA GRA, KOSMICZNA CENA

Do Dowództwa Gwiezdnej Floty

Po wnikliwej analizie stwierdzam, ze zdolność Gwiezdnej Floty do szybkiego reagowania w wypadku zagrożenia zewnętrznego pozostawia wiele do życzenia. Wrogowie tacy jak Borg, Romulanie, Klingoni i wielu innych za wszelką cenę starają się doprowadzić do rozbicia Zjednoczonej Federacji Planet. Z naszymi jednostkami rozproszonymi po całej Galaktyce, niemożliwe jest skuteczna ochrona wszystkich granic. Jako że budowa nowego statku – U.S.S. Incursion – dobiega końca, załoga, która go przejmie, powinna zostać tak przeszkolona, by mogła przeprowadzać szybkie akcje dywersyjne na terenie wroga. Proponuję stworzenie elitarnej jednostki do szybkiego reagowania.

admirał Nolotai
Dowództwo Gwiezdnej Floty

U.S.S INCURSION

AWAY TEAM jest najnowszą produkcją, która powiększa pokaźną juz rodzinę gier rozgrywających się w świecie Star Trek Next Generation. Gracz obejmuje dowództwo nad 17-osobową załogą statku U. S. S. Incursion, w skład której wchodzą oficerowie dowodzący, oficerowie ochrony, medyczni, inżynierowie oraz naukowcy. Wszyscy starannie wyselekcjonowani przez komandora Data oraz admirała Nolotaia spośród absolwentów Akademii Gwiezdnej Floty. Jednostkę stworzono do realizacji najtrudniejszych zadań, niejednokrotnie wymagających działania na terenie wroga, co jest możliwe dzięki specjalnemu Systemowi Holograficznego Maskowania, w jaki wyposażono U.S.S. Incursion.

GALAKTYCZNY SPISEK

Grę rozpoczynamy od przeprowadzenia jednej z takich akcji. Okazuje się, ze Romulanie oblegają Klingonów, co może wywołać międzynarodowy kryzys. Federacja jak zwykle stawia sobie za cel ochronę nie tylko swoich granic, ale i granic innych, toteż wysyła nas, byśmy wspomogli waleczny lud z pomarszczonymi czołami w walce z najeźdźcą. Szybko jednak okazuje się, że wszystko jest bardziej skomplikowane niż się z początku wydaje. Natrafiamy na galaktyczny spisek obejmujący swoim zasięgiem nie tylko wspomnianych Klingonów i Romulanów, ale i Borga, spokojny lud z planety Wulkan oraz... wysoko postawionych członków Gwiezdnej Floty!

Fabuła jest ciekawa i stanowi spójną całość. Mogłaby być nawet całkiem niezłym punktem wyjściowym dla kolejnego filmu z serii „gwiezdnej tułaczki".

STAR TREK COMMANDOS

Jeżeli chodzi o rozgrywkę, to mamy do czynienia z kalką gry COMMANDOS, tyle, że z elementami dodatkowymi, innymi postaciami oraz diametralnie różnym umiejscowieniem akcji. Co oczywiście jest zaletą, a nie wadą.

Ponieważ świat Next Generation jest bardzo bogaty i całkiem inny od naszego, twórcy zapewnili nam doradcę w osobie komandora Data, któremu głosu użyczył Brant Spiner. Co więcej, w jednej z misji odbijamy Ambasadora Worfa, który przemawia głosem Michaela Dorna. Na tym jednak nie koniec. Wielbiciele Star Treka szybko zauważą inne znajome elementy – Slovaak to wykapany Tuvok, Quint Freedman to Chakotay (obaj ze statku Voyager), zaś kapitan Refelian to nikt inny, jak kapitan Sisco z Deep Space 9.

SZEŚCIU WSPANIAŁYCH

Każdy z osiemnastu etapów zaczyna się od odprawy, podczas której Data albo Refelian zapoznają nas z celem misji. Zwykle chodzi o wykradzenie tajnych danych, podłożenie ładunków wybuchowych w fabryce lub uratowanie jakiejś osoby. Żeby jednak nie było nudno, pojawiają się nagłe zwroty akcji. A to nasz statek zostaje napadnięty i musimy go bronić, a to nasza załoga zostaje porwana przez Borga itd. Poza tym zawsze mamy do wykonania zadania główne i poboczne. O ile wypełnienie pierwszych jest oczywiście niezbędne do ukończenia misji, o tyle te drugie nie są obowiązkowe, ale z pewnością opłacalne, gdyż zwykle owocują uzupełnieniem naszego ekwipunku.

Największą różnicę w porównaniu z COMMANDOS stanowi możliwość wybrania spośród załogi oddziału, którym będziemy kierowali. Twórcy gry nie pozostawili nam jednak zbyt dużej swobody działania. Często część drużyny jest przydzielona albo mamy ściśle określony asortyment niezbędny do ukończenia misji, co w praktyce oznacza konieczność dokonania wyboru spośród dwóch czy trzech postaci, które jako jedyne posiadają w ekwipunku potrzebny przedmiot.

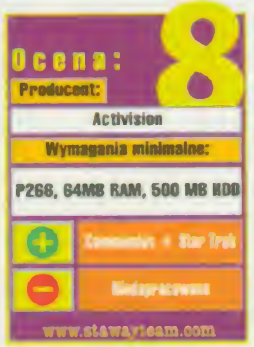
Członkowie załogi U.S.S Incursion standartowo wyposażeni są w phasery i tricodery. Naukowcy posiadają dodatkowo urządzenia umożliwiające włamywanie się do obcych komputerów, inżynierowie specjalne walizeczki ze sprzętem naprawczym, natomiast oficerowie medyczni niosą na plecach przydatne apteczki. Reszta ekwipunku to różnego rodzaju broń (snajperka, granaty, miny) oraz inne urządzenia przydatne w czasie akcji (teleportery, elektroniczne wytrychy itd.). Są one w miarę równomiernie porozdzielane wśród załogi, mimo, iż siedemnaścioro jej członków różni się między sobą pod względem przydatności bojowej. Niektóre postacie posiadają specjalne zdolności, zwykle wynikające z ich przynależności do określonej rasy.

Sposób kierowania drużyną to sprawdzony standard, znany chociażby z COMMANDOS. Pamiętamy obecną także w AWAY TEAM możliwość poznania promienia widzenia każdego z wrogów, nowością zaś jest wprowadzenie poziomu hałasu. Jeśli drużyna biegnie, to nawet odległe postacie zostają zaalarmowane, natomiast skradając się możemy zajść wroga od tyłu. Obsługa jest intuicyjna i nie tylko miłośnicy hitu z Eidos nie będą mieli z nią problemów. Zresztą nawet gdyby mieli, to powinny one zniknąć po pierwszej misji, która pełni funkcję treningu.

ZNOWU SYNDROM HITMANA

Gra zapowiadana była na drugi kwartał tego roku, a ukazała się na Zachodzie przed czasem, gdyż już w kwietniu. Rzecz niesłychana w tej branży! Niestety, odbiło się to negatywnie na programie, gdyż mimo, iż usterek nie posiada nawet w wersji 1.0, nie ustrzegł się kilku istotnych błędów wynikających z niedopracowania. Gra obsługuje jedynie rozdzielczość 640x480, a intro wygląda całkiem fajnie do momentu, w którym pojawiają się członkowie załogi U. S. S Incursion. Tak tragicznej animacji postaci dawno nie było.

Następny problem – tu już możemy mówić o lenistwie twórców – polega na tym, że gra jest za krótka i za łatwa. Ukończenie wszystkich misji zajmie średnio doświadczonemu graczowi najwyżej tydzień. Mogłoby się wydawać, że tryb multiplayer jest w stanie wydłużyć przyjemność grania w AWAY TEAM. Nic z tego. Coraz częściej producenci, bojąc się negatywnych opinii recenzentów, przygotowują na siłę nieprzydatną opcję zabawy wieloosobowej, byle tylko jakaś była. Tak też jest w tym przypadku. W AWAY TEAM możemy zagrać przez LAN z jeszcze jednym graczem



PECHOWA LICENCJA

Wydawałoby się, że kupno od Paramount Pictures licencji na wykorzystanie nazwy Star Trek w kolejnej grze powinno być gwarantem sukcesu. Tak się niestety nie dzieje. W branży komputerowej – jak w mało której – widać, że sama nazwa nie wystarcza. Liczy się przede wszystkim pomysł i wykonanie. Na Star Trek chyba rzucono klątwę, gdyż niezależnie od tego, który producent kupuje licencję i w jakim gatunku chce stworzyć grę, zawsze w efekcie coś jest nie tak. Gry opowiadające o statkach Enterprise, Voyager, stacji Deep Space 9 są kupowane, ale żadna z nich nie przekroczyła magicznej liczby miliona sprzedanych egzemplarzy, która to granica jest wyznacznikiem komercyjnego sukcesu w tej branży. Dlaczego tak się dzieje? Powodów jest wiele. Spróbujmy określić choć kilka z nich:

– Gry z serii Star Trek nie mają pokaźnej i stałej liczby fanów, doceniane są głównie przez fanatycznych „trekkies". Produkcje te z założenia skierowane są do wąskiej grupy odbiorców, a przecież nigdzie nie jest powiedziane, że fan filmów o Kapitanie Picardzie albo Jamesie T. Kirku jest graczem. Może nawet nie mieć komputera.

– Gry kupują z reguły ludzie młodzi, a tak się składa, że Star Trek najlepsze dni ma już za sobą. Nastolatki pasjonują się teraz innymi serialami i nie znajdują przyjemności w oglądaniu Williama Shatnera w roli kapitana gwiezdnego statku.

– Star Trek wypłynął w czasach wojny w Wietnamie i był serialem propagującym pokojowe rozwiązywanie konfliktów. Tymczasem gry z reguły opierają się na siłowym rozwiązywaniu problemów, co dla prawdziwych fanów Star Treka kłóci się z ideą filmu

– Większość gier była po prostu niedopracowana oraz/lub wtórna. Nie wnosiły niczego nowego do gatunku, który reprezentowały.

Na szczęście jest światełko w tunelu. Ostatnie produkcje: STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE, STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN i w końcu najnowszy – AWAY TEAM świadczą o tym, że jednak coś się ruszyło i gry opowiadające o „gwiezdnej tułaczce" wreszcie zaczynają reprezentować wysoki poziom.

ZAŁOGANCI

Kapitan Marcus Refelian – [illegible]

Sinjin Kirk – [illegible]

Dr Sheila Thatcher – [illegible]

Slovaak – [illegible]

Aloram Vas – [illegible]

i to tylko w trybie współpracy. W sumie ta sama gra, tyle ze kontrolujemy jedną postać mniej

Największą wpadką programistów z Activision jest sztuczna inteligencja postaci. Co ja piszę? Jaka inteligencja? W tej grze nie ma żadnego AI! Członkowie naszego oddziału zachowują się jak manekiny. Jeżeli zostaną trafieni, to stoją nieruchomo aż do śmierci, która nota bene następuje bardzo szybko. Ratunkiem jest funkcja autopauzy, dobrze znana miłośnikom erpegów z Black Isle.

Równie źle wygląda sprawa w przypadku naszych przeciwników. To, że poruszają się po ustalonych trasach nie jest jeszcze najgorsze. Problem w tym, że jeśli zabijamy jednego z wrogów i po chwili zauważą to jego kamraci, to pokręcą się chwilę po okolicy, a następnie jak gdyby nigdy nic wracją do swoich obowiązków. Weźmy inny przykład; Romulanie to dumny i waleczny naród, ale rzucać się w pojedynkę na sześciu uzbrojonych ludzi, kiedy wystarczy zawołać krążący w pobliżu patrol...

PODSUMOWANIE

Niedoróbek jest całkiem sporo. Nie zmienia to jednak faktu, że gra jest naprawdę wciągająca. Z pewnością sprawi radość każdemu miłośnikowi Star Treka, ale także tym, którzy z zapartym tchem czekają na COMMANDOS 2 i DESPERADOS. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie cena, która jest jak na dzisiejsze czasy astronomiczna – 189 złotych. Przecież niedawno firma CODA wydała inną grę tej samej klasy, również na licencji Star Treka, za niecałe 30 PLN.

EKWIPUNEK

Tricoder – nieodzowne wyposażenie członka Gwiezdnej Floty. To wielofunkcyjne urządzenie elektroniczne pozwala dokonać analizy wielu elementów otaczającej rzeczywistości Szczególnie przydatne przy wykrywaniu min

Phaser – kolejny stały element wyposażenia. Charakteryzuje się sporą siłą ognia w porównaniu z broniami tej klasy używanymi przez Klingonów i Romulanów. Potrafi zarówno zabijać, jak i ogłuszać

Sniper Rifle – najbardziej zabójcza broń na wyposażeniu oddziału. Likwiduje błyskawicznie i bezszelestnie. Może być używana jedynie przez oficerów ochrony.

Pulse Grenade – bardzo przydatny granat, który podczas wybuchu wytwarza impuls elektromagnetyczny dezaktywujący czasowo wszystkie urządzenia elektroniczne znajdujące się w pobliżu Szczególnie przydatny do wyłączania kamer.

Teleportation Brig – przenośne urządzenie do teleportacji, które przydaje się w każdej misji. Za jego pomocą możemy teleportować ciała ofiar, tak, aby nie zostały zauważone przez wrogów.

Herbal Extractor – urządzenie pozwalające specjalnie przeszkolonej osobie przetwarzać liście roślin w leczące mikstury lub silnie działającą truciznę.

Niecałe dwa lata temu ludzie z Interplay wypoczywali po wydaniu przełomowego, zdaniem wielu, BALDUR'S GATE. Pieniądze płynęły rzeką, sypały się nagrody prasy branżowej. Projekt drugiej części gry dopiero rodził się w umysłach scenarzystów. Kilkunastomiesięczną dziurę postanowiono wypełnić krótką, prostą i przyjemną grą opartą na baldurowym Infinity Engine - ICEWIND DALE. Nikt nie przewidywał, jak wielką popularność zdobędzie ten tytuł.

Sukces ma swoje prawa, jednym z nich jest wydanie dodatku do gry w kilka(naście) miesięcy po premierze. HEART OF WINTER podzieliła los obu części BALDUR'S GATE, wzbogacając się o bonusową płytę z nowymi misjami. Na jej polską wersję musieliśmy czekać kilka długich miesięcy. Na szczęście było warto.

Osią akcji dodatku jest miasto Serce Zimy, w którym grupa po raz pierwszy dowiaduje się o masowych ruchach barbarzyńskich plemion na dalekiej północy. Gra nabiera tempa mniej więcej w połowie przygody, kiedy zaczynają się naprawdę interesujące pojedynki z hordami nowych, nigdzie wcześniej nie widzianych stworów.

ZIMA NIGDY NIE BYŁA TAK GORĄCA

ICEWIND DALE HEART OF WINTER PL

Saarth

Wcześniej przeprowadzić trzeba dużo rozmów, aby dokładnie poznać przygotowaną przez autorów intrygę.

Cieszą małe, ale bardzo potrzebne zmiany. Podobnie jak w BG2 obsługiwana jest rozdzielczość 800x600 oraz wyższe - poprzez zmianę parametrów w pliku konfiguracji. Nieskończenie pojemne torby na klejnoty, scrolle i napoje pozwalają nosić ogromne ilości wyposażenia. Dodano nowe portrety oraz sample mowy postaci. Pojawiło się trochę nowych, wysokopoziomowych zaklęć, bardzo przydatnych dla magów, którzy mogą teraz osiągnąć trzydziesty poziom doświadczenia.

Poziom trudności jest oczywiście nieco wyższy, niż w oryginale. Lodowe golemy, lewitujące dziewice oraz kilka nowych odmian trolli potrafią dać się we znaki nawet bardzo doświadczonym graczom. Trudna jest też ostatnia walka - moja czteroosobowa drużyna przetrwała ją bez strat dopiero za ósmym podejściem. Najbardziej denerwujący był rzucany przez przeciwników czar rozproszenia magii, który likwidował nawet efekty napojów. Goły, nie wzmocniony wojownik miał naprawdę spore trudności z przeżyciem spotkania.

Muzyka, jak w oryginale, jest wspaniała. ICEWIND DALE posiada jedną z najlepszych ścieżek dźwiękowych w historii gier komputerowych. Podobnie jak w starym systemie Imuse Lucasarts, zmienia się ona wraz ze zwrotami akcji. Podczas walki przyśpiesza, w czasie spacerów po lesie łagodzi stargane nerwy.

Ze względu na większą liczbę przeciwników (często posługujących się magią) spadła nieco szybkość animacji. Nie życzę nikomu rozgrywania ostatniej walki na komputerze wolniejszym niż 500 MHz. Przesunięcie kursora myszy o 10 cm trwa kilka sekund. .

Trudno ocenić czas potrzebny na ukończenie Serca Zimy. Mniej doświadczonym graczom może to zająć nawet ponad trzydzieści godzin, biorąc pod uwagę częste ładowanie gry po śmierci którejś z postaci. Starzy wyjadacze skończą grę po około piętnastu godzinach doskonałej zabawy.

Dodatek wart jest swojej ceny. Pamiętajcie tylko, że wymaga oryginalnej wersji gry. Mam też nadzieję, że nie pozbyliście się plików z zapisaną grą - w przeciwnym wypadku czeka was żmudne przechodzenie IWD od początku.

Ocena: 8

Producent: Interplay

Wymagania minimalne: Pentium II 233, 64MB RAM, Icewind Dale

\+ Poprawiony engine, wciągająca przygoda

− Za mało walki, za mało fabuły

www.interplay.com/icewind

AMERICA: NO PEACE

NIKT TU AMERYKI NIE ODKRYŁ

Wyprodukowanie klona to przedsięwzięcie bardzo ryzykowne. Wiedzą o tym zarówno genetycy, jak i producenci gier. O ile naukowcom udaje się to stosunkowo rzadko, komputerowi developerzy klonują szybko i masowo. Jakość ich produktów jest jednak bardzo zróżnicowana.

Stworzenie gniota wiąże się również z innymi konsekwencjami dla każdej z wymienionych profesji. Genetyk, zanim powoła do życia kolejną Dolly, poświęci trzysta próbek i nikt z tego powodu nie podniesie larum. Producent na tyle błędów nie może sobie pozwolić. Idąc tym tropem, dochodzimy do wniosku, że ekipa Data Becker to typ ludzi, jakiego ze świecą szukać w świecie komputerowej rozrywki.

Ich najnowsza produkcja to klon wysokobudżetowej, wysokokalorycznej i bardzo popularnej strategii czasu rzeczywistego AGE OF EMPIRES 2. Równie udany jak sławna owieczka.

PO PIERWSZE

...autorzy podjęli próbę stworzenia ciekawej fabuły wykorzystującej niewyeksploatowany do tej pory temat Dzikiego Zachodu. W zależności od tego, którą cywilizację wybierzemy (Indianie, Meksykanie, Amerykanie, Przestępcy), przyświecają nam zupełnie inne cele, które osiągamy różnymi sposobami w misjach różniących się czymś więcej niż kolor ludzików i wygląd budynków. Raz było to zniszczenie wagonów transportowych osadników amerykańskich, raz obrona przed hordami czerwonoskórych i przestępców, a innym razem kradzież broni zaawansowanym technicznie siłom zbrojnym Stanów Zjednoczonych. Summa summarum do dyspozycji gracza oddano cztery kampanie, po około dziesięć misji każda.

Bolopung

PO DRUGIE

...każda cywilizacja zdecydowanie różni się od innych. Co prawda nie ma ich tylu, co w AOE 2, ale za to wybór bardzo konkretnie przekłada się na taktyki i strategie. Indianie na przykład to cywilizacja, której główna siła leży w umiejętnym wykorzystaniu terenu, ponieważ starcie na otwartym polu zazwyczaj kończy się dla nich rzezią lub co najmniej wielkimi stratami. Specjalizują się zatem w atakach partyzanckich, podprowadzaniu jednostek wroga pod łuczników, stosowaniu kamuflażu itp. Przeżyłem szok, obserwując moich indiańskich podopiecznych, którzy przemykali między drzewami i przepływali rzekę. Bodajże pierwszy raz widziałem coś takiego w RTS-ie.

Amerykanie to, historycznie podchodząc do sprawy, cywilizacja przeciwna Indianom. Są zaawansowani technicznie, polegają głównie na jednostkach wykorzystujących najnowsze produkty firm Colt i Winchester oraz konnicy. Mogą pochwalić się silnymi fortyfikacjami i zaawansowanymi taktykami przejawiającymi się tworzeniem ciekawych formacji, które jednak w starciach partyzanckich na niewiele się przydają.

Meksykanie to, operując oczywiście stylistyką gry, inni Amerykanie. Ich siła również leży w jednostkach strzelających i opiera się na intensywnym pozyskiwaniu złota, fortyfikacjach i formacjach. Do ciekawych opcji opracowanych dla tej nacji należy np. przeciąganie wrogich jednostek na swoją stronę w czasie walki i kumulowanie złota przez odpowiednie datki na lokalną plebanię.

Outlaws, czyli Przestępcy, zwalili mnie z nóg. Przede wszystkim grający nimi nie musi martwić się dostarczaniem jedzenia potrzebnego zwykle do produkcji kolejnych jednostek. Wystarczy, że zbuduje kilka bimbrowni i odpowiednio często dostarczy swym podopiecznym ich wyroby. Będą mnożyć się jak szaleni... Mniej zabawny, ale jakże oryginalny, jest ich sposób zdobywania uzbrojenia. Po prostu je kradną. Wypady łupieżcze to podstawa egzystencji przestępców. Oczywiście ich sposób walki trudno

BEYOND THE LINE

określić jako finezyjny, ci ludzie po prostu rzucają się bandą z zasadzki, palą i strzelają, biorą, co chcą. Z drugiej jednak strony czego oczekiwać od ekipy, której średni poziom stężenia alkoholu we krwi wynosi 3,2 promila.

PO TRZECIE

...zastosowano ciekawy system zbierania surowców. Podobnie jak w AOE 2, należy do nich drewno, złoto i jedzenie, brak jednak kamienia. W dodatku w zależności od nacji, kto inny te surowce zbiera, istnieje bowiem podział na kobiety i mężczyzn. Występują także swoiste różnice kulturowe, które przejawiają się na przykład tym, że u Indian budynki stawia kobieta, a u Amerykanów facet. We wszystkich cywilizacjach kobiety uprawiają pole, a mężczyźni zbierają surowce. To rozwiązanie jest o tyle ciekawe, że na początku gry, kiedy jest niewiele dostępnych surowców, musimy podejmować poważne decyzje dotyczące składu populacji naszej osady.

Rozgrywka naśladuje sprawdzony i powszechnie lubiany system AGE OF EMIPRES 2. Osoby pasjonujące się grą Microsoftu poczują się jak w domu, a gracze z nią nie zaznajomieni będą potrzebować pół godziny, żeby się wszystkiego nauczyć. Na pewno pomoże im w tym doskonała instrukcja, która jasno opisuje wszystkie funkcje dostępne w grze.

Mam jednak żal do autorów, że nie skopiowali w stu procentach pewnych powiązań myszkowo-klawiaturowych, które miała „gra matka". Interfejs potrafi wkurzyć, szczególnie w przypadku większych bitew. Brakuje także opcji definiowania klawiszy, co znacznie utrudnia szybkie stawianie budynków i produkowanie jednostek. Ma to znaczenie głównie w grze wieloosobowej, kiedy często czas liczy się bardziej niż taktyka.

Tytuł firmy Data Becker śmiało można polecić amatorom gier ładnych. Grafika, ogólnie na wysokim poziomie, dla każdej cywilizacji jest inna, bardzo przyzwoicie animowana, utrzymana w doskonałym klimacie. W pamięć zapadają takie widoki, jak ludzie wiszący na szubienicach w kwaterze głównej przestępców albo Indianin przemykający przez szeregi wroga. Posiadaczy większych monitorów ucieszy również rozdzielczość 1280x1024.

AMERICA to zdecydowanie gra singlowa (szczegóły w ramce), prezentująca wysoki poziom wykonania i bardzo wciągająca. Jeżeli lubicie RTS-y oraz samotną rozgrywkę, a jeszcze przypadkiem podobała wam się AOE 2, bez dwóch zdań polecam zakup. Uważam, że oryginalny klimat, bardzo ładna grafika i różnorodność cywilizacji to więcej niż trzeba, aby zachęcić gracza do spędzenia kilkunastu godzin przed komputerem.

No i jest to głos w dyskusji o moralnych aspektach klonowania.

Ocena 75

Producent: Data Becker

Wymagania minimalne: Pentium II, 64MB RAM, 500 HDD

+ klimat, grafika, [illegible]

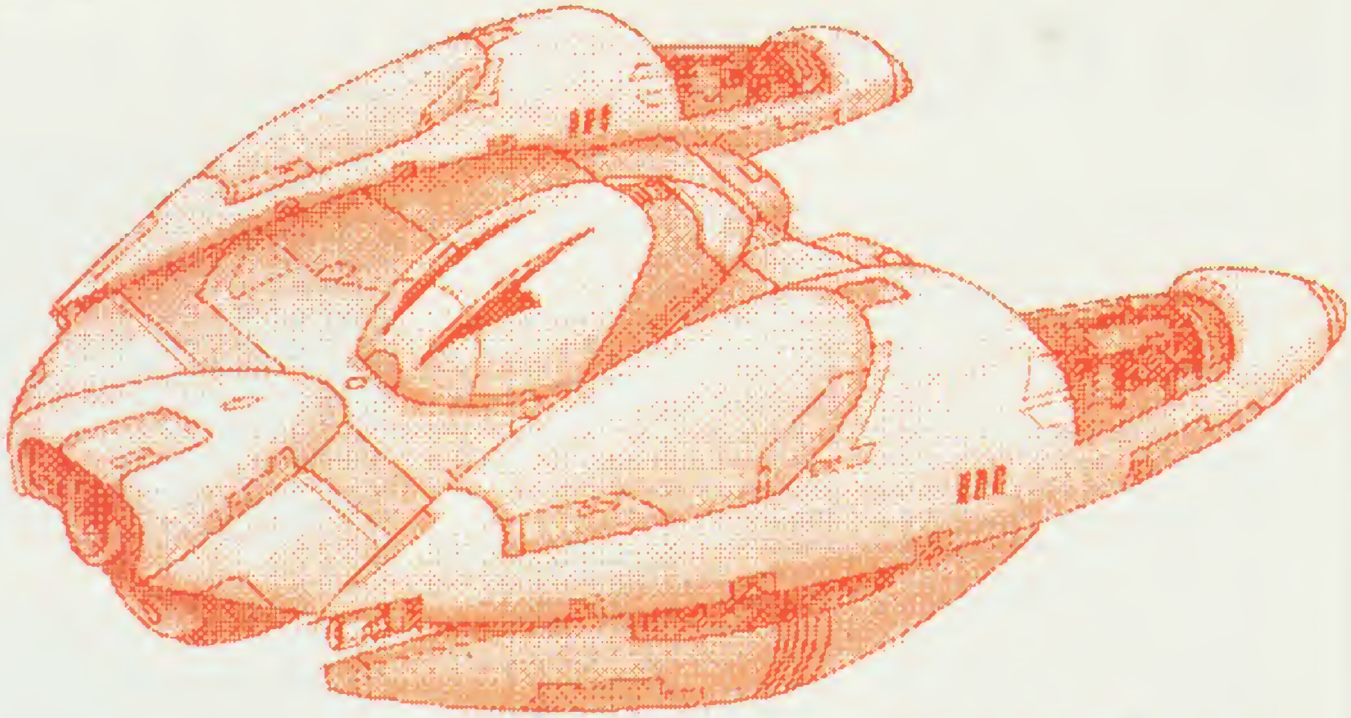
− [illegible] interfejs, multiplayer

www.game-america.com

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, SAM.

Główną siłą obu części AGE OF EMPIRES był tryb gry wieloosobowej. O singlu szybko wszyscy zapomnieli i zaczęli spotykać się na serwerze Microsoftu, by walczyć z mądrzejszymi niż komputer przeciwnikami.

Nie da się jednak powiedzieć tego samego o AMERICA. Przede wszystkim map multi jest dwadzieścia, a plansza na osiem osób tylko jedna... Odpadają więc gry zespołowe (po kilku rozgrywkach po prostu się znudzą), znacznie zwiększające nieprzewidywalność rozgrywki. Nie sklonowano również generatora map, który unieśmiertelnił AOE 2. Dwadzieścia słabych map, brak możliwości dodania nowych... AMERICA to zdecydowanie gra dla samotnych strategów.



battle for Naboo
Star Wars

ROUGE SQUADRON - POPRZEDNIE POKOLENIA

Wszyscy wiemy, że nie powinno się zabijać poddanych królestwa, w którym jest się na służbie. Tym bardziej że księżna Amidala jest dobrą władczynią, sprawiedliwą i mądrą. Trudno jednak oprzeć się takiej pokusie. Całe stado współplemieńców Jar Jar Binksa (a może i on sam!) biega w poplochu tuż przed nosem twego myśliwca, śmiesznie przebierając nóżkami. Po chwili w tym miejscu pozostaje jedynie spalona na kwarc ziemia. Nikt nic nie wiedział, prawda?

Na szczęście w nowej grze, firmowanej przez Lucasarts i szczycącej się kultową nazwą Star Wars w tytule, sytuacje takie są jedyną możliwością spotkania Jar Jara, koszmarnie kiczowatego i irytującego stwora, który wielu nawet najzagorzalszym fanom Gwiezdnych Wojen popsuł przyjemność oglądania Epizodu Pierwszego.

CZAS PRZESZŁY

BATTLE FOR NABOO jest bowiem typową zręcznościową strzelaniną, bliźniaczą siostrą jednej z poprzednich starwarsowych gier - ROGUE SQUADRON. Są na tyle podobne, że włączając tryb z kokpitu, w którym nie widać sylwetki naszego statku, można je pomylić. Zastosowano ten sam engine graficzny, który mimo iż zmodyfikowany, nie jest szczytowym osiągnięciem programistycznym. Dwa lata temu potrafił napędzić ładną grę, teraz wygląda na program... sprzed dwóch lat. Niech mnie Jabba wyciućka, jeżeli miałbym powiedzieć, że gra jest przez to brzydka. Jest po prostu przeciętnie wyglądającą produkcją, sprawnie wykorzystującą możliwości nowych akceleratorów, nieźle też działającą na słabszym sprzęcie, ale prezentującą się gorzej od bezpośredniej konkurentki w tym gatunku - CRIMSON SKIES.

Ocena: 7
Producent: LUCASARTS
Wymagania minimalne: Pentium II 233 MHz
www.lucasarts.com

Podobieństw do ROGUE SQUADRON dostrzeżemy więcej. Taka sama jest na przykład konstrukcja gry. Określamy imię naszego pilota i bez żadnej rozbudowanej odprawy czy przesadnie zarysowanej linii fabularnej przechodzimy do wykonywania kolejnych misji. Przed każdym startem wybieramy maszynę, którą będziemy kierować, o ile

w ogóle jakikolwek wybór istnieje. Pozostaje jeszcze tylko obejrzeć krótki film zrealizowany na silniku gry i prezentujący szczegóły i scenariusz misji. Startujemy

GOD SAVE THE QUEEN

Zaraz, zaraz, zanim jednak oddamy (pierwsze) życie w bitwie, chcemy przecież wiedzieć, o co walczymy. Jak to, o co? Bijemy się ze złym Imperium i wstrętnym Vaderem. Ale przecież Vader miał wtedy jakieś dziesięć lat...

No, tak - BATTLE FOR NABOO, wzorem RACERA i PHANTOM MANACE'A jest grą osadzoną w realiach Epizodu Pierwszego. Dlatego nie jesteśmy rebeliantami, ale poddanymi Amidali. Jako Lt. Gavyn Sykes z Królewskich Sił Ochrony bronić musimy królestwa Naboo w czasie, gdy Amidala występuje przed Senatem Galaktycznym i przedstawia trudne położenie swej planety. Na jej potencjał ostrzy sobie przecież zęby Federacja Handlowa, która bardziej lubi posługiwać się ciężkimi czołgami i bojowymi droidami niż subtelnymi negocjacjami i układami ekonomicznymi. Gra nie kopiuje wydarzeń ukazanych w filmie, czerpie z niego jedynie tło fabularne.

Fabuła jest zresztą w tym przypadku niezbyt istotna. W grze nie przejmujemy się specjalnie losami Naboo. Ważniejsze jest, że można polatać, postrzelać, wykonać z tysiąc niemożliwych do wykonania ewolucji i dostać kilka medali za wybitne osiągnięcia w bitwach. Gdy złotych i srebrnych krążków jest odpowiednio dużo, liczyć możemy na odblokowanie dodatkowych misji (w jednej z nich walczymy po stronie Federacji Handlowej) i maszyn (boski Infiltrator). Rozwiązanie to także żywcem wykrojono z ROGUE SQUADRON.

BAWMY SIĘ

Wracamy do rozgrywki. Scharakteryzować można ją trzema słowami: dynamiczna, adrenalinopędna, niełatwa. Jest także dość urozmaicona. Misje rozgrywane w przestrzeni kosmicznej lub wysoko nad ziemią przeplatają się z typowo lądowymi gonitwami na lżejszym sprzęcie unoszącym się nieznacznie nad gruntem. Są też zadania, w których kierujemy skradzioną Federacji potężną łodzią bojową, mknącą przez wody i bagna Naboo. Niezbyt rozbudowane misje potrafią być absorbujące, zazwyczaj sprowadzają się do zniszczenia wyznaczonego celu lub wszystkich wrogów w okolicy, choć trafia się także eskorta innych statków, ochrona budynków albo rekonesans. Najciekawszym wyzwaniem jest szaleńcza pogoń za siejącym zniszczenie Infiltratorem między ogromnymi budynkami sporego miasta.

Miłą odskocznią są scenariusze rozgrywające się w kosmosie. Jest ich niewiele i wyglądają trochę na dorzucone na siłę (brakuje bardziej rozbudowanego radaru określającego położenie w przestrzeni nasze i wrogów, FREESPACE 2 to nie jest), jednak dzięki dość wysokiemu poziomowi trudności potrafią zaintrygować i zatrzymać na dłużej. Ciekawie prezentują się także misje, w których kierujemy znanym z filmu antygrawitacyjnym skuterem. Wbrew pozorom nie jest to maszynka, z której spadamy po jednym strzale. Posiada całkiem sensowną osłonę i działko, z którego można rozwalić czołg szturmowy (byle zajść go od tyłu).

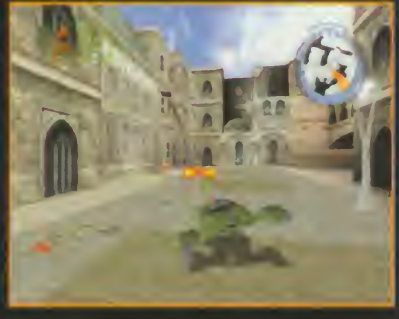
Ciekawostką i nowością jest możliwość zmiany maszyn także w czasie wykonywania zadań. W specjalnym hangarze wybrać możemy inny pojazd, nieraz poważnie różniący się od poprzedniego, i kontynuować misję mającą teraz zupełnie inny charakter.

GRA GUMA

Autorzy zapewniają, że gra płynnie dostosowuje się do umiejętności gracza. Chyba rzeczywiście tak jest. Moi znajomi, którzy nie są mistrzami w grach zręcznościowych, radzili sobie nie gorzej niż weterani ROGUE SQUADRON, którzy zdobyli w niej więcej złotych medali niż reprezentacja USA w Sydney. To tłumaczyłoby absurdalny poziom trudności niektórych misji - widocznie wcześniej szło zbyt dobrze.

Mimo archaicznej techniki i przeszkadzającego nieco podobieństwa do RS, BATTLE FOR NABOO potrafi dostarczyć godnej, emocjonującej rozrywki. To niezła gra zręcznościowa i miła strzelanka.

Gorzej, że kosztuje 189 złotych. Chyba maczała w tym paluchy Federacja Handlowa, bo cena jest iście międzygalaktyczna.



Gier komputerowych umiejscowionych w uniwersum Gwiezdnych Wojen wydano dotąd moc (niech będzie z Wami). Żadnej nie można było określić słowem - wybitna.

STAR WARS EPSIODE ONE: RACER wypadł zdecydowanie lepiej. Dynamiczne wyścigi dziwacznych maszyn, składających się z potężnych silników i malutkiej kabinki (zwanych POD-ami), w filmie należały do najlepszych scen. Również gra efektownie oddawała ogromne prędkości, z jakimi mknęły one po bardzo ciekawie zaprojektowanych trasach. Zawody były emocjonujące, joystick grzał się do białości, gra wyglądała doskonale.

Gorzej wypadł tytuł PHANTOM MANACE. Niby przygodówka, niby gra akcji, nieźle pomyślana, ale gorzej wykonana. Mogły podobać się walki z droidami na miecze świetlne i ciekawa fabuła. Słabe były zagadki, raziły liczne niedopracowane elementy. Znikła z rynku i pamięci graczy bardzo szybko.

Do Epizodu Drugiego także przygotowane zostaną przynajmniej trzy gry...

TRIBES 2

PRZESTRZENIE JAK W DELTA FORCE, ALE SNAJPERÓW MNIEJ

RooS

Dwa lata temu Dynamix w kooperacji ze Sierrą wydali kolejną grę, której akcja toczyła się w nieustannie rozwijanym przez obie firmy świecie Starsiege. Odległa przyszłość, niezwykłe technologie – materiał na grę komputerową jak znalazł. Po strategiach (na przykład CYBERSTORM 2, której pełną wersję znajdziecie na płytce) przyszedł w końcu czas na wciąż bardzo popularne strzelaniny FPP. Sukces STARSIEGE: TRIBES skłonił firmy do prac nad drugą częścią gry.

TRIBES DO KWADRATU

Fabuła sztampowa i nie warta wzmianki. Gra nie ma prawdziwego trybu „single player" – jedyną rozrywką dla samotnego gracza jest kilka misji treningowych oraz zabawa ze sztucznymi inteligentami, BOT-ami. Niestety, tak mocno obciążają procesor, że dodanie dziesięciu lub więcej sztuk powoduje spadek FPS o połowę. Biorąc pod uwagę fakt, że zabawa w TRIBES zaczyna się przy 20-30 graczach (ze względu na olbrzymie rozmiary map), BOT-y polecam tylko masochistom i posiadaczom Pentium 4.

stała zaproponowana przez graczy. Cynik mógłby stwierdzić wręcz, że TRIBES była tylko gigantycznym betatestem TRIBES 2... Jedną z najważniejszych innowacji jest zmiana funkcjonowania Inventory Station. Obecnie najpierw wybieramy ekwipunek, a następnie w kilka sekund zabieramy go z IS. Nie zdarzają się więc znane z pierwszej części długie kolejki – ulubiony cel wrogich snajperów.

Trzy klasy postaci: Scout, Assault i Juggernaut mają swoje zalety i wady. Lekko uzbrojeni zwiadowcy mogą pilotować każdy pojazd. Ciężkozbrojni zupełnie nie nadają się do tego, ale noszą najlepsze giwery w grze. Mają niestety trudności z poruszaniem się – są powolni i latają nisko jak jaskółki przed deszczem. Skoro już o pojazdach mowa – doszło kilka nowości. Oprócz znanych transportowców są „motocykle" służące głównie do niezwykle szybkiego przemieszczania się po mapie, bombowiec z miejscem dla tylnego strzelca, czołg oraz mini-baza na kółkach. Większość z nich pozwala na podróż kilku żołnierzy. W bombowcu na przykład oprócz strzelca leci też pilot i bombardier. Od ich umiejętności często zależy powodzenie misji.

CENTRUM DOWODZENIA

TRIBES 2 oferuje ponad sto nagranych (w języku angielskim) wiadomości, za pomocą których można szybko (po naciśnięciu kilku klawiszy) komunikować się z kolegami z teamu. Usprawniono interfejs dowódcy oddziału. Liczba zawartych w nim opcji na początku nieco przytłacza, ale z czasem wszystko zaczyna układać się w logiczną całość. Siatka rozmieszczonych na mapie skanerów (maksimum trzydzieści sztuk) pełni rolę urządzeń wczesnego ostrzegania, wykrywając przeciwników używających „cloaka" oraz informując o masowych ruchach wrogich wojsk. Sprawny lider szybko wyda odpowiednie rozkazy poszczególnym członkom zespołu, zaznaczy na mapie punkty orientacyjne, a w razie potrzeby zarządzi odwrót lub frontalny atak.

Ocena 85

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: Pentium II 300, 64MB RAM

Nie da się przecenić roli dobrego dowódcy. Już w COUNTER STRIKE, gdzie nie gra się praktycznie w składach większych niż dziesięcioosobowe, rozgrywka potrafi być dość chaotyczna przy braku kontrolującego sytuację lidera. Mecze 32-64 osobowe to w TRIBES 2 codzienność. Gracze często gubią się na olbrzymich mapach i obecność czuwającego nad ich losem wielkiego brata bardzo dobrze wpływa na morale.

CORRIDA

Pomysł (pierwszy raz wykorzystany w UNREALU) na zawarcie wszystkich narzędzi potrzebnych przeciętnemu graczowi w menu programu bardzo rozwinięto. Po uruchomieniu gry mamy dostęp do klienta IRC, poczty elektronicznej, przeglądarki grup dyskusyjnych i narzędzia monitorowania serwerów. Gdyby jeszcze dodać do tego zestawu odpowiednik ICQ, można by w ogóle nie zamykać TRIBES przez cały dzień.

Niestety, tak ambitny projekt nie mógł obyć się bez „buraków". W ciągu kilku tygodni od premiery ukazało się sześć łatek. Na mistrzostwo świata zakrawa wydanie poprawki do programu odpowiedzialnego za instalację patchy. Tuż po instalacji pudełkowej gry czeka nas długie ściąganie danych z serwera Sierry – można w tym czasie spokojnie udać się na herbatę, ciastko i lekturę instrukcji.

Nieco przerażające są też wymagania gry. O ile P3 lub Celeron 800 Mhz powinien wystarczyć do w miarę płynnej gry w średnich rozdzielczościach, Voodoo 3 jest już zbyt słabą kartą. Ze względu na ilość tekstur, autorzy zdecydowanie zalecają sprzęt z 64 MB RAM na pokładzie.

TERAZ POLSKA?

Ostatnią rzeczą, której powinniście się spodziewać, to dobre warunki gry na zagranicznych serwerach. Plotka głosi, że polski dystrybutor TRIBES 2, Play It, ma zamiar uruchomić własny serwer. Warto poczekać aż rzeczywiście powstanie, bo zabawa wyłącznie z BOT-ami obniża ocenę T2 o połowę. Postarajcie się to ustalić przed ewentualnym zakupem. Warto też cały czas pamiętać, że jest to gra stworzona do zabawy w Sieci. Nie posiadając stałego łącza, chociażby SDI, nie ma sensu jej kupować.

SONY PLAYSTATION II

Z okazji 5-lecia firmy "DREAM"
dla pierwszych 500 osób
SONY PLAYSTATION II
za 1 569 zł.
oraz Gra: FIFA 2001
i Gladiator na DVD
GRATIS
Zamówienia całodobowe przez 7 dni
0605042981

Akcesoria:
-Dual shock 2-109zł.
- Kabel SVHS-49zł.
-Karta Pamięci 8MB
SONY-129zł.
oraz wiele innych
GRY już od 199zł.
Najtaniej,najszybciej w kraju

"DREAM"
tel./fax playst2@wp.pl

NASCAR RACING 4

Grand Prix Legends na owalu

Ocena: 9

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 12 MB karta 3D

\+ [illegible]

− [illegible]

www.nascar4.com

Papyrus znów to zrobił. Wydał grę będącą wzorem doskonałości w swoim gatunku. Inne symulacje serii NASCAR stoją zaczerwienione w kącie i nie wiedzą, co ze sobą zrobić. Czwarta część "jazdy w kółko" jest bowiem absolutnie rewelacyjna.

Wreszcie, po latach oczekiwań, Dave Kaemmer i Randy Cassidy zaangażowali się w projekt na tyle, by stworzyć model fizyczny oparty na wyprzedzającym epokę o przynajmniej pięć lat Grand Prix Legends. NASCAR Racing 4 nie jest podrasowaną wersją "trójki", która z kolei była nieco lepsza od części drugiej. To kompletnie nowa gra.

Zabawę trzeba zacząć od stworzenia nowego profilu kierowcy. Proponuję uczcić pamięć Dale'a Earnhardta (ramka obok) i zająć jego miejsce za kierownicą Chevroleta Motecarlo. Jeśli czarny kolor wozu wydaje się Wam zbyt przygnębiający, wystarczy wejść do menu lakierniczego i dokonać zmian.

Początkujący kierowcy na pewno będą mieli spore kłopoty z pokonaniem kilku okrążeń w zadowalającym tempie. Dla nich właśnie przeznaczone są opcje pomocy, w tym ABS i kontrola trakcji. Auto trzyma się toru jak przyklejone, trudno wyprowadzić je z równowagi, a ewentualne poslizgi dają się dużo łatwiej opanować. Opcja "trening" doskonale nadaje się do podnoszenia umiejętności, stopniowego pozbywania się sztucznych ułatwień i w końcu testowania nowych, lepszych ustawień na poszczególne tory.

Setupy to temat rzeka. Domorośli mechanicy będą mieli olbrzymie pole do popisu - zmienić można kilkadziesiąt parametrów bolidu. Od szybkości reakcji amortyzatorów, przez twardość sprężyn, stabilizatory, przełożenia, dyferencjał, na kącie natarcia spojlerów skończywszy. Wyraźnie widać, jak bardzo asymetryczne są ustawienia. Na wszystkich zakrętach większość masy auta znajduje się z jego prawej strony, dlatego opony tam zakładane są mocniej napompowane, sprężyny i amory twardsze, zawieszenie wyższe. Z grą dostarczono całkiem niezłe setupy na wszystkie tory, jednak jeśli myślicie poważnie o ściganiu się w sieci, konieczne będzie ślęcznie nad dopieszczeniem detali.

Oprawa audiowizualna nie rzuca na kolana, ale też nie można jej wiele zarzucić. Pozbawiona zbędnych ozdobników, zawiera wszystko, czego potrzeba do doskonałej zabawy. Bardzo przydaje się karta 3D z 32MB pamięci, tekstury w wysokiej rozdzielczości kompletnie zmieniają oblicze gry.

Nie będę się rozpisywał na temat trybu kariery (Championship) - jest prawie identyczna jak w trzeciej części gry, z uwzględnieniem zmian kierowców i sponsorów na rok 2001. Warto za to wspomnieć o rewelacyjnie wykonanym menu gry sieciowej. Zapomnijcie o VROCu - Sierra otworzyła własny serwis, gdzie codziennie spotykają się setki kierowców. Opcje przymusowego widoku z kokpitu oraz dymu z opon ucieszą wszystkich miłośników realizmu, ale możliwość wymuszenia jednakowego setupu nie jest niestety dobrym pomysłem. Jeżeli 22 osoby na raz w GPL wydawało Wam się dużą ilością, pomyślcie o 44 kierowcach ścigających się jednocześnie w Nascar 4. Po pierwszych okrążeniach zostaje ich zwykle o połowę mniej, chyba że wyłączony jest tryb realistycznego odwzorowywania zniszczeń. A'propos zniszczeń - do N4 zakradł się niestety burak pozwalający wykonywać znany z GPL "Monza rail riding". Zamiast zwalniać przed zakrętami można jechać na pełnej prędkości ocierając się o ścianę, powodując minimalne zniszczenia, głównie karoserii. Autorzy gry pracują już nad łatą, która ma zwalczyć między innymi ten problem.

Czwartej odsłonie serii Nascar wróżę oszałamiającą karierę wśród miłośników symulacji. Bardzo łatwo jest połączyć się z internetowym serwisem Sierry i zacząć karierę wirtualnego mistrza kierownicy. Jeśli ukaże się linuksowa wersja serwera dedykowanego, uruchomimy ją na naszej resetowej maszynie. Pingi będą doskonałe.

PIĘKNY I BESTIA

Ford Taurus Sedan

Silnik: 3.0 V6 DOHC
Moc maksymalna: 200 KM @ 5650 RPM
Maksymalny moment: 250 Nm @ 4400 RPM
Stopień sprężania: 9: 1
Przyśpieszenie 0-100 km/h: okolo 9s (automat)
Spalanie: 15l/100km
Paliwo: minimum 87 okt.

Ford Taurus Winston Cup

Silnik: 5.0 V8
Moc maksymalna: 750 KM @ 8000 RPM
Maksymalny moment: 665 Nm @ 7000 RPM
Stopień sprężania: 12: 1
Przyśpieszenie 0-100 km/h: okolo 4s
Przyśpieszenie 0-200 km/h: okolo 10s (skrzynia ręczna, 4 biegi)
Spalanie: 65l/100km
Paliwo: 104 okt.

THE INTIMIDATOR

Imię i Nazwisko: Dale Earnhardt
Mistrz Winston Cup: siedmiokrotnie (rekord ex-equo z Richardem Petty)
Zwycięstwa w wyścigach Winston Cup: 76 (szóste miejsce na liście kierowców wszech czasów)
Suma nagród pieniężnych w karierze (bez dochodów z reklam): 41 milionów dolarów
Jedyny zdobywca tytułu najlepszego debiutanta i mistrza Winston Cup w kolejnych sezonach
Śmierć: 16. 40, 18 lutego 2001, Daytona Superspeedway. Czolowe uderzenie w betonową ścianę z prędkością 250 km/h. Syn Dale Earnhardt Jr. wciąż się ściga.

JAK TO DZIAŁA?

Auta startujące w najwyższej klasie NASCAR, Winston Cup, stanowią szczytowe osiągnięcie techniki gaźnikowej. Stosowania urządzenia elektronicznych, w tym sterowników wtrysku paliwa, zabraniają surowe przepisy. Stosuje się więc gaźniki o wielkiej przepustowości (700 stóp sześciennych na minutę i więcej), pozwalające osiągać moce dochodzące do 800 KM.

Kierowcy nie mogą mieć w kokpicie wskaźnika poziomu paliwa (tylko czujnik ciśnienia), konieczne jest więc bardzo dokładne zaplanowanie pit stopów przed wyścigiem. Na kierownicy zamontowano guzik, po przyciśnięciu którego można porozumiewać się przez radio z ekipą techniczną. Fani na trybunach podsłuchują rozmowy korzystając ze skanerów częstotliwości. Słuchawki nie służą wcale do ochrony przed hałasem!

Opony napełnia się azotem, który jest mniej wilgotny od powietrza i rozgrzewa się do niższych temperatur.

Silnik mieści aż piętnaście litrów oleju, którego zużycie waha się od 2.5 -do 3 litrów podczas jednego pięćsetmilowego wyścigu. Maksymalny dozwolony stopień sprężania wynosi 12.5: 1 – wymusza to stosowanie wysokooktanowego paliwa (przeciwdzialanie spalaniu stukowemu).

Koszt jednego auta wraz z pracą przygotowujących je mechaników to okolo sto tysięcy dolarów. Cena reklam na masce i drzwiach auta – osiem, dziesięć milionów.

JAZDA W TUNELU

Auta poruszające się z dużą prędkością wytwarzają za sobą smugę rozrzedzonego powietrza, z angielska zwaną slipstream. Jadący w tej strefie bolid napotyka zdecydowanie mniejsze opory, dzięki czemu potrzebuje mniej mocy na ich pokonanie.

Jazda w „tunelu aerodynamicznym" ma niestety poważną wadę – elementy aerodynamiczne auta (spojlery, dyfuzory) gwałtownie tracą skuteczność, ze względu na niższą prędkość i gęstość opływającego je powietrza. Owocuje to często nieprzyjemnym myszkowaniem auta w zakrętach, prowadzącym do większego zużycia opon.

Zalet jest jednak sporo. Przede wszystkim nie trzeba wykorzystywać silnika na tak wysokich obrotach, jak jadący z przodu przeciwnik. Dzięki temu zmniejsza się ryzyko awarii napędu oraz maleje zużycie paliwa. Slipstream jest też pomocny przy wyprzedzaniu. Nie trzeba wciskać gazu w podłogę, by jechać tuż za przeciwnikiem. Kiedy nadejdzie odpowiedni moment wystarczy wykorzystać rezerwę mocy i wysunąć się na prowadzenie.

Pamiętajcie: nie zawsze jazda na drugim miejscu oznacza, że prowadzący nie daje się wyprzedzić.

TROPICO

WYSPA JAK ŻUJKA ŻUŻKA

Bolopunq

W kwietniowym numerze Resetu dość długo rozwodziliśmy się nad wersją beta nowej gry ekonomicznej, która miała na dniach stanąć w progu redakcji. Tak się złożyło, że TROPICO, autorstwa mało znanej firmy PopTop Software, zastukała do moich drzwi...

Jest to kolejna gra, która nowatorsko eksploatuje klasyczny, ale lubiany pomysł serii SIM CITY. Zdanie na temat klonów wyraziłem już przy okazji AMERICA – jeżeli zrobione są dobrze, to warto im się przyjrzeć. Tak, jak w przypadku TROPICO.

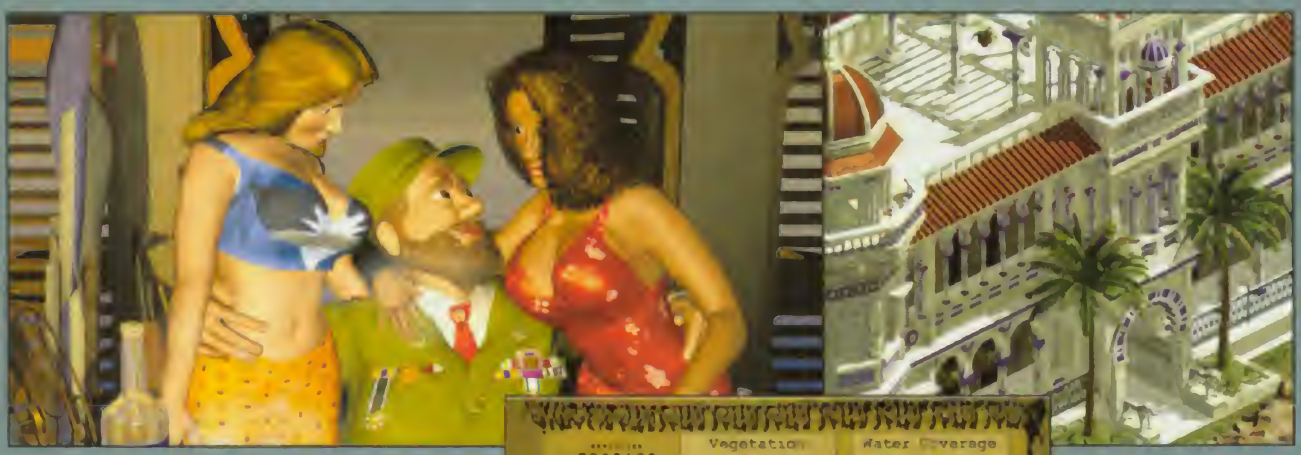
SIMULATOR

TROPICO, jako typowy przedstawiciel gier simopodobnych, coś symuluje. Tym „czymś" jest odległa, tropikalna wyspa na końcu świata, na której czeka ciepła posadka dyktatora. Naszym nadrzędnym celem jest utrzymanie władzy, a to można osiągnąć jedynie przez jako takie opiekowanie się poddanymi, czyli zapewnienie im kilku podstawowych potrzeb życiowych – miejsca zamieszkania, pożywienia, rozrywki i pracy. Jeżeli będziemy zręcznie poruszali się wśród tych czterech aspektów życia Tropikańczyków, nasz wyspa szybko urośnie w siłę, rozbuduje się, i... to właściwie wszystko. Obejrzymy ją sobie i nacieszymy limitem populacji wynoszącym pięciuset mieszkańców, ewentualnie wypełnimy jedno z założeń konkretnego scenariusza. Taka już uroda gier simopodobnych.

Sporo czeka nas jednak zachodu, zanim dobijemy do owego limitu. Już na początku zabawy uwagę zwracają niekonwencjonalne realia gry. Nie mamy tu do czynienia z symulacją jakiegoś miejskiego wytworu zachodniej cywilizacji, lecz z południowoamerykańską, „bananową" republiką sterowaną przez El Commendante, a umiejscowioną na bliżej nieokreślonej wyspie, pewnie gdzieś w pobliżu Ameryki Południowej. Ów klimat doskonale podtrzymuje latynoska muzyczka oraz rewelacyjny akcent naszego pomocnika i mieszkańców.

CITIZEN ALFREDO

Kwestie obywateli potraktowano bardzo poważnie. Można wręcz powiedzieć, że TROPICO to już nie tyle symulacja dyktatury, co małego społeczeństwa. Każdy człowiek scharakteryzowany jest kilkunastoma współczynnikami, z których najbardziej oczywistymi są personalia. Dodatkowo, klikając na Tropikańczyku, możemy dowiedzieć się jak wygląda jego rodzina, jakie jest jego samopoczucie, co ma zamiar zaraz zrobić lub z ja-



ką frakcją sympatyzuje i w związku z tym jaki jest jego stosunek do nas jako władcy. Naturalnie kontrolować możemy również poziom jego życia i to, czy jest wypoczęty i najedzony.

Rozwiązanie to jest profesjonalnym podejściem do sprawy, jednak w praktyce kontrolowanie każdego ludzika raczej się nie sprawdza. Porównywanie statystyk kilkuset obywateli po kolei jest czasochłonne i tak naprawdę niezbyt przydatne. Istnieją na szczęście statystyki globalne, dzięki którym przy pomocy kilkunastu kliknięć uzyskujemy informacje składające się na obraz naszej wyspy. Gdy zachodzi taka potrzeba, możemy szybko zareagować, dobudowując na przykład ważny w danej chwili budynek.

BUDUJEMY NOWĄ HACJENDĘ...

Sprawa budowli przedstawia się w TROPICO dwojako. Przede wszystkim jest ich kilkadziesiąt rodzajów, z czego tak popularna konstrukcja jak dom ma kilka wariantów graficznych. Jest w czym wybierać.

Budujemy oczywiście trzymając się linii programowej. Jeżeli jesteśmy władcą bardziej demokratycznym, może pojawić się radio i telewizja. Gdy bardziej odpowiada nam rola Fidela lub Augusto, na wyspie częściej niż sklep można zobaczyć komisariaty, zbrojownie i więzienia. Mówię tu oczywiście o naszych osobistych wyborach, bo gra naturalnie pozwala bezwzględnemu dyktatorowi zbudować gmach telewizji.

Budowle mają jedną podstawową wadę – powstają naprawdę długo. Załóżmy, że chcemy postawić kilka budynków, położonych niedaleko od siebie. Pomimo prędkości gry ustawionej na super fast i tak zapewne poczekamy ponad 10 minut, aż wybuduje się na przykład lotnisko czy elektrownia. Nie dotyczy to wszystkich struktur – domy, farmy i inne bardziej „podstawowe" budynki bardzo często powstają w oka mgnieniu.

ZA STEREM

Ludzie oraz budynki – to podstawowe i w zasadzie jedyne obiekty naszych dyktatorskich zainteresowań. Głównym celem zarządzania wyspą jest bowiem umiejętne tworzenie interakcji człowiek – budowle. Ten cel przyświeca nam zarówno po odpaleniu generatora map, jak i przy którymkolwiek z predefiniowanych scenariuszy. Rysują one na przykład obraz wyspy po trzęsieniu ziemi albo takiej, na której można zbić majątek, płynący szeroką strugą do banku w Szwajcarii. Każda misja stawia inne cele i wymaga nieco innego prowadzenia rozgrywki, jednak wspomniana interakcja jest cały czas najważniejsza.

Jednym z narzędzi pozostających w naszych dyktatorskich rękach są edykty, które możemy wydać, jeżeli w kasie znajduje się odpowiednia suma (często słono kosztują). Służą one przeróżnym celom. Można na przykład ogłosić prohibicję, przeprowadzić w mediach akcję przeciw środkom antykoncepcyjnym albo na rzecz poprawienia turystycznego image'u wyspy. Istnieją też edykty dyplomatyczne, które oprócz nakładu finansowego wymagają wybudowania ambasady. Możemy dzięki nim okazać szacunek USA lub Związkowi Radzieckiemu, pojechać do jednych albo drugich z delegacją itd. – tylko te dwa państwa zostały wzięte pod uwagę przy tworzeniu specyficznej dyplomacji TROPICO. Co więcej, o ile zarządzanie wyspą rozpoczynamy w latach pięćdziesiątych, to nawet, jeżeli gramy bez limitu czasowego i zapędzimy się w późne lata dziewięćdziesiąte, to i tak ZSRR pozostanie Związkiem Radzieckim. Takie bowiem przyjęto założenie, że wraz z upływem czasu nie zmieniają się realia polityczne, a postęp jest zahamowany, więc nie doświadczymy żadnych zmian technologiczno – historycznych.

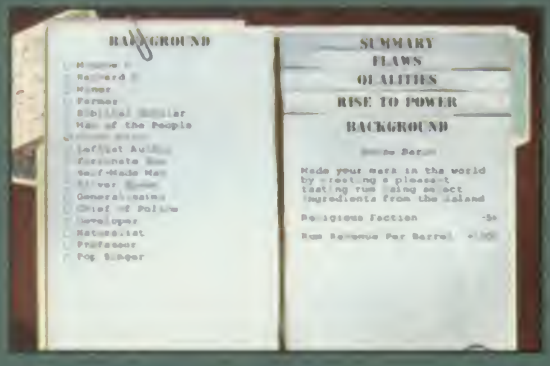
Oprócz edyktów autorzy zaimplementowali jeszcze kilka innych opcji uatrakcyjniających rozgrywkę. Jedną z nich jest występowanie w grze tzw. frakcji, czyli innymi słowy partii, na przykład komunistycznej, kapitalistycznej, tradycjonalistów, itd. Niemożliwe jest zadowolenie każdej z nich z osobna, ponieważ często dążą do przeciwstawnych celów i mają diametralnie inne wymagania wobec władcy i państwa. Z drugiej strony, jeżeli którąś z frakcji przez dłuższy czas zaniedbamy w przydziale dóbr i przywilejów, to zmobilizuje ona swoich zwolenników i zbuntuje się. Będzie siać defetyzm, słać listy protestacyjne i podżegać ludność. Jeżeli się tym nie zajmiemy, przegramy któreś z przeprowadzanych co dziesięć lat wyborów.

SAMOTNOŚĆ DYKTATORA

Żaden autorytarny władca nie lubi dzielić się władzą. Także autorzy TROPICO stawiają na samotną zmagania gracza, gdyż zrezygnowali z opcji multiplayer. W obszernych FAQ napisali, że wolą skupić siły na dopracowaniu rozgrywki dla pojedynczego gracza. Jest to posunięcie całkiem słuszne, ponieważ jedyną opcją współzawodnictwa, jaką dostrzegamy w TROPICO, jest możność wymierzania się z poszczególnymi statystykami opisującymi stan wyspy. Do tego nie potrzeba jednak internetu. Aby uratować dla tej gry sensowny tryb gry wieloosobowej trzeba by znacznie ją zmodyfikować albo nawet zawrócić jej założenia. Z pewnością nie byłby to już TROPICO.

Ludzie, stąpający po naszej tropikalnej wyspie, podzieleni są na kilka profesji. Owe zawody pomyślane zostały tak, by tworzyć zgrany łańcuch powiązań. Dolnym ogniwem są wytwórcy zbierający surowce, które albo konsumowane są przez resztę mieszkańców, albo idą na handel. Żeby mogli zbierać, potrzebni są budowniczy, którzy skonstruują im miejsce pracy. Zebrane surowce zginęłyby w magazynach, gdyby nie tragarze, którzy przenoszą je do doków. Tam co pewien czas podpływa łódka, zabierająca surowce i przywożąca bądź to nowych osadników, bądź turystów. W momencie załadowania na łódkę towarów nasze konto powiększa się o sumę równą cenie zbytu danego surowca. Tak zamyka się koło handlowe, napędzające naszą sakwę.

Jako dyktator mamy bezpośredni dostęp do finansów, więc czasem pokusa, by dorobić na boku, jest nieprzezwyciężona. Na lewe zarobki pozwala na przykład edykt budowlany, który zawyża cenę budowli o 20 proc., z czego 10 proc. idzie na ukrycie interesu, a reszta płynie bezpośrednio na szwajcarskie konto. Taki manewr może zdenerwować niektóre frakcje, ale w końcu to my tutaj rządzimy!



Równe obdarowywanie poddanych laskami jest delikatnym zadaniem. Jeżeli nie chcemy bawić się w konwenanse i misterną politykę wewnętrzną, zawsze możemy trzymać obywateli za twarz przy pomocy garnizonów wojskowych, podtrzymywanych na duchu właściwymi edyktami i odpowiednio ustawioną ekonomią. Państwo policyjne ma w TROPICO rację bytu i sprawdza się w działaniu, ale kierując nim musimy liczyć się z tym, że nasi ludzie nie będą nastawieni zbyt przychylnie, a ich respekt dla osoby władcy oraz ogólne zadowolenie z życia będą niskie. Te dwa czynniki są istotne zarówno dla utrzymania dodatniego przyrostu naturalnego, jak i dla założeń poszczególnych scenariuszy, więc czasem trzeba powściągnąć ambicje osobiste i dyktatorskie zapędy na rzecz „wygrania" danej misji.

Ocena: 75

Producent: Poptop Software

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM, 820 MB HDD

+ Grafika, klimat

– Ekonomia

www.take2games.com

... ALE WYPIĆ LUBI

Nie można zapomnieć o innym ciekawym aspekcie gry, jakim jest wybór dyktatora. To zarówno trudna, jak i istotna decyzja. Oprócz stworzenia od początku własnego profilu władcy możemy wybrać jedną z realnych postaci, na przykład Che Guevarę, Fidela Castro, Evitę Peron lub Augusto Pinocheta. Zmienić możemy także ich bazowe cechy, na takie, które lepiej odpowiadają naszemu stylowi gry. Warto dodać, że wybór dyktatora podobny jest trochę do tworzenia postaci w grach RPG i CRPG. Określa go mnóstwo współczynników, które mają później wymierny wpływ na każdy element rozgrywki – poglądy obywateli, ekonomię czy dualną dyplomację międzynarodową.

Jeżeli korzystamy do tego z wygodnego generatora map, ustawić powinniśmy także parametry wyspy – między innymi wysokość nad poziomem morza, stopień zalesienia, poziom trudności modelu ekonomicznego oraz stabilność polityczną.

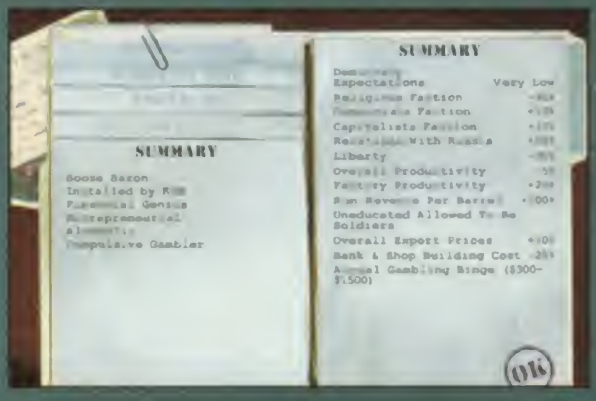
W zapowiedzi TROPICO zachwycaliśmy się oprawą graficzną. Rzeczywiście, stoi ona na bardzo wysokim poziomie. Akcję klasycznie obserwujemy pod kątem 45 stopni, co jest rozwiązaniem sprawdzonym i idealnym w grach simowych. Pole akcji możemy skalować i obracać. Zoom jest niesamowity – przy maksymalnym zbliżeniu niektóre budowle nie mieszczą się w ekranie, a my możemy cieszyć oczy świetnie wykonanymi i animowanymi mieszkańcami. Ich życiu towarzyszą naturalnie brzmiące odgłosy. Słyszymy rąbanie drewna, kwiczenie świń, stukot urządzeń w fabrykach itd., zaś całość ubarwiają latynoskie rytmy.

TROPIKALNA STAGNACJA

TROPICO wciąga. Nietrudno domyślić się, że to kwestia oryginalnego klimatu, bajecznej grafiki i ogólnej wysokiej jakości gry. Często śmiejemy się do łez z opcji i tekstów, jakimi raczą nas autorzy. Drobnych, aluzyjnych i zabawnych elementów jest co niemiara, a ich przykładem jest chociażby fakt, że przy wyborze dyktatora cecha „pijaństwo" maksymalnie zwiększa pozytywny modyfikator w kontaktach dyplomatycznych ze Związkiem Radzieckim.

Po drugie – TROPICO zawiera wiele elementów i rozwiązań nigdy dotychczas nie stosowanych. Programiści z PopTop mieli dobry pomysł, sporą wyobraźnię i umieli przekuć je w oryginalny program.

Ostrzegam jednak, że graczy nie rozsmakowanych w grach ekonomicznych czy ogólnie „simowatych" TROPICO może znudzić szybciej, niż chcieliby tego jej twórcy. Pozbawiona konfliktów militarnych zabawa jest raczej statyczna, wymaga cyzelowania poszczególnych opcji i ustawień i sporej cierpliwości. Że też, Fidel, chciało ci się przez tyle lat...



BRACIA FIDELA

Dyktator, w którego wcielamy się w TROPICO, jest postacią z krwi i kości. Przed rozpoczęciem zabawy musimy stworzyć jego profil, a służy do tego edytor postaci. W profilu ustawiamy jedną lub kilka cech z następujących kategorii:

– tło historyczne (dlaczego nadajemy się na dyktatora)
– sposób, w jaki doszliśmy do władzy
– zalety postaci
– jej wady

Przekładają się one na modyfikatory wpływające na całą rozgrywkę. Aby przybliżyć nieco ten proces przyjrzyjmy się przykładowemu dyktatorowi.

Alfonso jest zarówno konesserem, jak i potentatem mocnych trunków. Na wyspie został zainstalowany przez KGB. Jest alkoholikiem rozmiłowanym w hazardzie, dzięki czemu ma bardzo dobre układy z Rosją. Mimo wad doskonale potrafi zarządzać wyspą, gdyż jest człowiekiem przedsiębiorczym i finansowym geniuszem. Dzięki takiemu profilowi jego stosunki z frakcjami komunistów i kapitalistów stoją już na starcie na dość wysokim poziomie. W dyplomacji skłania się naturalnie w stronę Rosji, a zarobki ze sprzedaży rumu, za który dostaje dwa razy więcej kasy, niż normalnie. Państwo trzyma w ryzach dzięki ogromnej armii, którą tworzy ściągając pobór wśród słabo wykształconych obywateli.

FLINTSTONES BEDROCK BOWLING KULĄ W PŁOT

Yabadabadoo! Ten okrzyk zna chyba każdy, gdyż „Flintstonowie" to obok „Toma i Jerry" i „Królika Bugsa" jedna z najsłynniejszych kreskówek świata. Nic więc dziwnego, że korzystając z jej popularności firma SouthPeak Interactive postanowiła wydać grę o Fredzie, Barneyu i reszcie wesołej gromadki.

Szok przeżywamy już podczas instalacji. Towarzysząca temu procesowi muzyka przypomina czasy, gdy karty dźwiękowe były nieznane, a programiści musieli się użerać z głośniczkiem wewnętrznym peceta.

W krótkim intrze poznajemy intrygę. Fred i Barney mają zamiar oddać się po pracy swej ulubionej rozrywce — grze w kręgle. Niestety, przychodzi szef Freda, pan Slate, i przekazuje mu radosną nowinę, że jeżeli do rana nie dokończy kopania rowu, pożegna się z pracą. Na szczęście zjawia się Wielki Gazzo (to ten mały, zielony) i zamienia kamieniołom w wielką kręgielnię, dzięki czemu nasi bohaterowie nawet przy pracy będą mogli robić to, co lubią najbardziej. Kulać.

No, prawie. Nasz mały, zielony przyjaciel uznał, że tradycyjne kręgle są strasznie nudne i w związku z tym nieco pozmieniał zasady. Zamiast tradycyjnie rzucać ciężką kulą, jedziemy wielką miską po kilkunastu torach (na poziomach Medium i Hard o jeden więcej), zbierając kręgle, diamenty i jakieś białe, „gęsiopodobne" ptaki.

Gra w pojedynkę zupełnie nie ma sensu. Na poziomach Easy i Medium koniec zabawy następuje po około jedenastu minutach. Powiem więcej — nie ma możliwości, aby jej nie ukończyć w takim czasie. Brak jakichkolwiek przeszkód, które uniemożliwiłyby graczowi odniesienie zwycięstwa. Nieco większym wyzwaniem jest poziom Hard, gdzie można wypaść z toru (choć tylko na trzech planszach). Na pozostałych jesteśmy całkowicie bezpieczni.

Widać, że gra została przewidziana dla co najmniej dwóch osób. Wówczas robi się nieco zabawniej, dochodzi element rywalizacji i wszystko nabiera kolorów.

Od strony technicznej nie jest dobrze. Muzyka prezentowała wyższy poziom za czasów ośmiobitowców. Odgłosy wydawane przez postacie są na szczęście dokładnie takie, jak w serialu. Grafika. Cóż... W czasie gry warto rzucić okiem na kalendarz, aby upewnić się, który mamy rok. Jeszcze pięć lat temu bylibyśmy zachwyceni tym, co prezentuje FLINTSTONES BEDROCK BOWLING. Dziś — nie uchodzi.

Gra przeznaczona jest raczej dla młodszych odbiorców. Doświadczony gracz będzie narzekał na grafikę, dźwięk, brak sensownego trybu single player. Miło jednak czasem dla odprężenia zabawić się grą, w której krew nie leje się litrami, a my nie ratujemy po raz kolejny świata przed hordami Obcych. Pocieszające są też niewielkie wymagania sprzętowe — gra chodzi płynnie już na P 200 z 16 MB RAM.

Ocena: 4

Producent:	GREMLIN
Wymagania minimalne:	Pentium 200, 16MB RAM
+	miła odprężenie.
−	grafika, muzyka, brak Wilmy i Betty.

www.gremlin.com

protest

Pragniemy stanowczo zaprotestować przeciwko karygodnemu pominięciu Wilmy i Betty w zestawie postaci gry. Motywy takiej decyzji są całkowicie niezrozumiałe, czego dowodzą zresztą wyniki ankiety. Zapytaliśmy 50 losowo wybranych osób o to, z kim identyfikowały się, oglądając serial w dzieciństwie. Oto wyniki:

— 26 respondentów wskazało Wilmę,
— 16 Betty,
— 4 nie identyfikowały się z nikim.

Tylko 4 głosy padły na postacie występujące w grze:
— 3 osoby wskazały Dina,
— 1 Freda (!).

I co?!

SUDDEN STRIKE PL

SPÓŹNIONA OFENSYWA

Yanoos

Proces tworzenia polskiej wersji gry SUDDEN STRIKE przypominał średnio udaną ofensywę. W końcu wielka bitwa zakończyła się sukcesem. Szkoda tylko, że z kilkumiesięcznym poślizgiem.

Prace nad realizacją polskiej wersji posuwały się powoli. Oddział tłumaczy i programistów z mozołem przedzierał się przez kolejne linie tekstu, a w studiu nagraniowym toczyły się ciężkie walki z partiami mówionymi. Data ostatecznego desantu SUDDEN STRIKE PL zmieniała się kilkakrotnie. Oczekiwanie na polskie wydanie tej gry musieliśmy skracać sobie grając po raz kolejny w RED ALERT 2 i oglądając „Czterech Pancernych".

Kiedy w końcu do Red_Akcji dotarło pudełko z płytą kompaktową, już od dawna wiedzieliśmy, że SUDDEN STRIKE zdobyła ogromną popularność w Europie i Stanach Zjednoczonych. Liczne recenzje w Sieci i prasie drukowanej przedstawiały SS w bardzo korzystnym świetle, chwaląc ją za ciekawie odwzorowany przebieg bitew z czasów II wojny światowej.

PRZETŁUMACZONO WSZYSTKO

Twórcy edycji PL przełożyli na język polski wszystkie napisy – może z wyjątkiem „loading" w czasie wczytywania misji. Dzięki temu gracz nie znający nawet jednego angielskiego słowa może sprawnie poruszać się po niezbyt rozbudowanym systemie menu. Ojczysty język pozwala zrozumieć jakie cele stawia przed graczem misja i odczytać komunikaty wyświetlane w czasie jej trwania. Polskimi nazwami opatrzone są także wszystkie jednostki – z odpowiedniego okienka dowiadujemy się na przykład, do jakiej formacji należy dany żołnierz i jaką broń jakiego kalibru posiada. Tekstów w SUDDEN STRIKE nie jest dużo, tłumacze mieli więc czas na ich staranne przełożenie, a programiści – na dopasowanie do interfejsu gry.

Zapędy lokalizacyjne ominęły na szczęście głosy żołnierzy i ich odpowiedzi na wydawane komendy. Nie tłumaczono ich, i bardzo dobrze. Amerykańskich żołnierzy wykrzykujących „we are ready, sir", nie pomylimy dzięki temu z jednostkami innych narodowości, a bitwy mają ciekawszy, bardziej realistyczny charakter.

Ocena: 9

Producent: CDV

Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM

+ Świetna strategia po polsku

– Za późno

www.suddenstrike.com

UMIAR KLUCZEM DO SUKCESU

W grze biorą udział trzy armie – amerykańska, rosyjska i niemiecka, pokuszono się więc o tyleż samo stylizowanych sposobów mówienia w czasie odpraw przed misjami. Lektorzy mówią co prawda po polsku, jednak z charakterystycznym dla każdej nacji akcentem i sposobem wymawiania polskich wyrazów. Rosjanin nazywa ziemianki „ziemliankami", co do złudzenia przypomina wypowiedzi korespondentów prasowych z wileńszczyzny. Amerykanin ma oczywiście kluski w gębie i lekko bełkocze, a Niemiec mówi twardo i dobitnie, zupełnie jak esesmani ze starych, polskich filmów wojennych.

DOBRA ROBOTA

Polskie wersje gier takich jak SUDDEN STRIKE czy BLACK & WHITE udowadniają, że nie tylko jedna firma w naszym kraju potrafi dobrze tłumaczyć gry, o co już poważnie się obawialiśmy. Jednak zrobienie dobrej wersji PL nie jest już sztuką. Jest nią wydanie gry po polsku równo z jej premierą zachodnią, a to niestety zdarza się jeszcze niezmiernie rzadko.

DRACULA

ZMARTWYCHWSTANIE

Tryllu

Kilka tygodni po tym, jak miałem okazję obcować z „betą" francuskiej przygodówki DRACULA: RESURRECTION (Betatesty 4/01), do Red_Akcji dotarły wieści na temat pracowicie przygotowywanej, całkowicie spolszczonej wersji gry. W chwili, w której to czytacie DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE znajduje się już zapewne na półkach sklepowych, tak więc nadszedł czas na ostateczną ocenę gry.

Jako że wersja beta DRACULI nie nastręczała prawie żadnych problemów natury technicznej i zachowywała się wyjątkowo stabilnie, nie oczekiwałem po autorach rewolucyjnych zmian. Najistotniejszą z nich okazało się wstawienie polskich dialogów, które niestety zasługują na solidną naganę. Głos głównego bohatera — Jonathana Harkera — jest pusty, nie słychać w nim prawie żadnego zaangażowania i emocji. Mało realistycznie przedstawia się też postać starca w gospodzie. Jego głos należy do zdrowego mężczyzny w sile wieku, a nie siwego, zmęczonego człowieka.

Kwestia polskich dialogów, krótka fabuła (tylko kilka godzin gry) a także jedna i ta sama scena wchodzenia i schodzenia po schodach pokazywana w kilku miejscach w grze to jednak jedyne mankamenty DRACULI. Docenienia warta jest przede wszystkim prerenderowana grafika i hollywoodzkiej jakości przerywniki filmowe. W niektórych momentach niemalże zapominamy, że to, co obserwujemy na ekranie, jest jedynie animacją komputerową, a nie sceną z prawdziwymi aktorami.

DRACULA ZMARTWYCHWSTANIE okazała się być krótką chwilą rozrywki na wiosenny wieczór. Szkoda tylko, że to, co miało okazać się najsilniejszą stroną polskiej wersji językowej, okazało się być jej najsłabszą.

Ocena: 5

Producent: Gremlin Interactive

Wymagania minimalne: Pentium III, 64MB RAM, akcelerator 3D

ABeS SKLEP INTERNETOWY

WWW.ABES.PL

KOMPUTERY I AKCESORIA, GRY PC, PSX, PS2, GAMEBOY, MUZYKA, FILMY, ZABAWKI I USŁUGI

GRATIS: PRZESYŁKA

KOSZULKA Z LOGO

zamówienia: INTERNET, telefon, fax
tel. (032) 77 00 240,
fax (032) 77 00 241
e-mail: poczta@abes.pl

NA NASZYCH STRONACH: NOWOŚCI ORAZ STAŁE, ATRAKCYJNE CENY

Wirtualna Kafejka Internetowa Ci ZAPRASZAMY

KONKURS Z NAGRODAMI!

GRY PC

COMMANDOS 119,- | SUDDEN STRIKE 109,- | SACRFICE 89,- | TIGER WOODS 109,-

ARCANUM 135,- | BLACK & WHITE 125,- | BLAIR WITCH 2 79,- | CALL TO POWER 2 135,-

DESTROYER COMMAND 79,- | HEROES III 85,- | H & M VII 75,- | ZELDA 119,-

STARSHIP TROOPERS 85,- | TOM & JERRY 39,- | THE SETTLERS 89,- | CIVILIZATION II 75,-

CYFROLANDIA 39,- | NBA LIVE 2000 119,- | ALICE 115,-

AKCESORIA KOMPUTEROWE

99,- | 36,90,- | 9,90,- | 1,99,-

PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE
OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

THE WARD PL

ODYSEJA KOSMICZNA PO POLSKU

Szybko przyłączasz się do pozostałych.
Msza rozpoczyna się kilka minut później.

Jak zapewne niektórzy z was pamiętają, jakiś czas temu ukazała się na łamach Resetu recenzja gry przygodowej THE WARD. Dystrybutorzy przygotowali już jej polską wersję, czas więc najwyższy przyjrzeć się jej bliżej. Nie będę przy tym opisywał fabuły, oprawy audio-wizualnej, interfejsu czy innych elementów technicznych gry. Wszystkich zainteresowanych tymi rzeczami odsyłam do wspomnianej recenzji (numer 04/2001).

Podczas rozgrywki wszystkie dialogi przedstawiane są wyłącznie w formie tekstu. Przez całą grę żaden z bohaterów czy też postaci spotkanych w jej trakcie nie wyda z siebie żadnego odgłosu. Jedynym wyjątkiem są filmy, w których oprócz czytania podpisów możemy usłyszeć także głosy lektorów. W THE WARD nie są one rewelacyjne, lecz, powiedzmy – normalne (w pozytywnym słowa znaczeniu). Nie wyróżniają się jakimiś szczególnymi cechami i można odnieść wrażenie, jakby zdania wypowiadali normalni ludzie, tacy, jakich możemy spotkać na ulicy.

Filmów w grze jest jednak tylko kilka, więc główną rolę odgrywają wszechobecne teksty i podpisy pojawiające się na ekranie. W przypadku THE WARD PL poziom ich tłumaczenia decyduje o jakości całej lokalizacji.

Dość powiedzieć, że wszystkie najistotniejsze kwestie (pozostałe zresztą również) zostały napisane w sposób klarowny i poprawny – brak jakichś dziwnych, trudnych do rozszyfrowania zwrotów, wynikających z niemożności przełożenia na język polski niektórych angielskich fraz. Warto pochwalić także pracę tłumaczy.

Lepiej przestanę się temu przyglądać,
zaczyna dopadać mnie tęsknota za domem.

Twórcy wersji polskiej nie ustrzegli się niestety kilku drobnych niedoróbek (to już chyba żelazna reguła). Przede wszystkim są to literówki (np. „guzek" zamiast „guzik", itp.), na które co prawda nie zwraca się dużej uwagi, ale i tak nie powinno ich być. Zaznaczyć jednak należy, że nie zdarzają się one zbyt często.

Co jakiś czas rzucają się w oczy niefortunne sformułowania. Takie, które nie są błędne z gramatycznego punktu widzenia, jednak z pewnych powodów po prostu nie pasują do sytuacji. Jednym z nich było użycie słowa „komnata" w odniesieniu do pomieszczenia mieszkalnego, a kojarzy się ono raczej z pomieszczeniem w średniowiecznym zamku, a nie na kosmicznej bazie. Na szczęście również w tym przypadku częstotliwość występowania błędów jest niewielka.

Zdecydowanie częściej zdarzają się przypadki urwanych zdań czy nazw (dla przykładu: w Memoryzatorze mamy STWA zamiast KULA BEZPIECZEŃSTWA) – co w pewnych momentach bywa uciążliwe. Zwłaszcza, że podobne sytuacje zdarzają się także przy kwestiach wypowiadanych przez spotykane postacie – to z kolei może spowodować całkiem spore zamieszanie. Większość informacji można uzyskiwać z różnych źródeł, jednak pewien dyskomfort pozostaje. To właśnie ten rodzaj usterek spowodował obniżenie oceny o jeden punkt w porównaniu z oceną wersji angielskiej.

THE WARD w wersji polskiej jest jednak grą udaną i godną polecenia. Pomimo wspomnianych wcześniej błędów zabawa jest przednia, a wszak to nie forma, lecz treść jest w grach przygodowych najważniejsza.

Ocena: 7

Producent: CODA/ FRAGILE BITS

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM

\+ Język polski

– Kilka błędów, niektóre dość uciążliwe

www.fragilebits.com

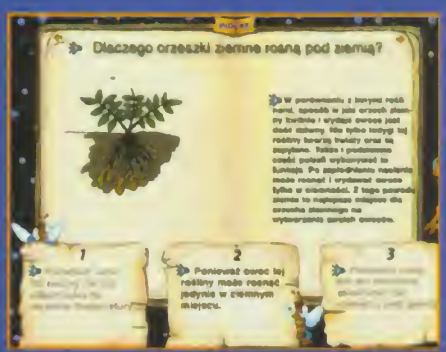
Hiney

PRZYGODY PROSIACZKA KWIKA

Cudownej Wiosce, w której beztroskie życie spędzi Prosiaczek Kwik, zaczyna grozić głód. Dzielny świntuch postanawia wyruszyć w niebezpieczną podróż do farmy Pana Rzodkiewki, aby zdobyć pożywienie dla przyjaciół. Podczas wyprawy napotyka wiele różnych zwierząt i roślin, które mogą pomóc mu w odnalezieniu drogi. Jeżeli prawidłowo odpowie na postawione pytania, napotkane osoby pomogą mu w podróży.

Kolejne przygody Prosiaczka pozwalają młodszym użytkownikom komputerów zapoznać się z ciekawymi zagadnieniami związanym ze światem roślin i owadów. Zamieszczona w grze Biblioteka Wiedzy daje możliwość zapoznania się z prawidłowymi rozwiązaniami trudniejszych zagadek. Podobnie, jak w pozostałych przygodach Prosiaczka (w tym w „Zaginionym Świecie"), również w "Roślinach i owadach" gracz może wybrać lektora mówiącego po polsku lub po angielsku. Anglojęzyczna wersja programu jest jednak trochę słabsza niż polska, w której głos lektora jest bardzo wyraźny i czytelny. W wersji angielskiej zarówno kwestie Prosiaczka, jak i napotykanych osób wygłaszane są głosami dziecięcymi i przez to mało wyraźne. W pozostałych „Prosiaczkach" jest podobnie. Szkoda, bo dobry anglojęzyczny lektor znacznie wydłużyłby czas zabawy. Każdy po przejściu polskiej wersji miałby szansę spróbować swoich sił w angielskim. Swoją drogą rzadko spotykamy program, w którym wersja polska lepsza jest od obcojęzycznej.

Wymagania:
Pentium, 18 MB RAM, 10 MB HDD,
Producent: Marksoft



ROŚLINY I OWADY

ZAGINIONY ŚWIAT

Podróż przez Zaginiony Świat to kolejne wyzwanie, przed którym Prosiaczek Kwik został postawiony przez autorów programu. Kiedy nasz bohater odpoczywał ze swoim przyjacielem Kaczorem Kwakiem koło stawu, nagle porwał ich wir magicznego światła i przeniósł do tajemniczego Zaginionego Świata.

Aby powrócić do domu, bohaterowie muszą odnaleźć skarby Boga Słońca, którego swoim przybyciem zbudzili z pięćsetletniego snu. Po drodze spotkają także Smoka, który pomoże im odnaleźć drogę do domu, jeżeli oczywiście prawidłowo odpowiedzą na zadane przez niego pytania. Za każdym razem, gdy kierujący Kwikiem gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, Prosiaczek otrzymuje od Smoka magiczne jajo.

Gdy jednak nie będzie potrafił odpowiedzieć, straci jeden znaleziony skarb. Jeżeli utraci wszystkie, musi rozpocząć rozgrywkę od początku. Nagrodą za ukończenie gry jest możliwość wydrukowania dyplomu.

Pytania, jakie na swojej drodze napotkają Kwik i jego przyjaciel, tym razem dotyczą życia codziennego i spotykanych w nim przedmiotów. W czasie gry, podobnie jak w pozostałych częściach przygód Prosiaczka, w razie problemów z rozwiązaniem zagadek można odwiedzić

Bibliotekę, w której znajdują się potrzebne informacje.

O ile poprzednie odcinki przygód Prosiaczka niosły ze sobą wiedzę z konkretnych dziedzin nauki i techniki („Świat zwierząt", „Rośliny i owady"), o tyle w „Zaginionym Świecie" dobór pytań może niektórym osobom nieźbyt przypaść do gustu. Znajdziemy tam pytania: „Dlaczego stal nierdzewna jest odporna na rdzę?", „Dlaczego piwo przechowuje się w ciemnych butelkach?", a obok: „Po co stosuje się kolanka w rurach kanalizacyjnych?".

Zabawę w „Zaginionym Świecie" można jednak potraktować jako podsumowanie dotychczasowych podróży Prosiaczka, przynajmniej do chwili, gdy ukaże się kolejna wersja programu pod tytułem „Zemsta Prosiaczka Kwika" albo „Prosiaczek Kwik - następne pokolenia".

Wymagania:
Pentium, 18 MB RAM, 10 MB HDD,
Producent: Marksoft

Misieć

SETTLERS

Trudno jest grać na wysokim poziomie w SETTLERS 4. Męczyliśmy ją jednak ostatnio dość intensywnie i efektem tego jest poniższy poradnik.

EKONOMIA

POCZĄTEK

ROZWÓJ

PRODUKCJA

WALKA

E R S

RÓŻNICE MIĘDZY SINGLEM I MULTIPLEJEM

BŁĘDY

TIPSY KOŃCOWE

burago®

Zabawa z pasją

... specjalność

włoska

www.bburago.com

na świecie!

SKALA 1:18

POWIĘKSZ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
NAJWIERNIEJSZE KOPIE WSPANIAŁYCH AUT
WYKONANE Z DOSKONAŁĄ PRECYZJĄ.

P.W."Astompol" s.c. Chyby, ul. Szamotulska 32, 62-081 Przeźmierowo
tel. 061/816 11 54, fax 061/816 19 66
www.astompol.com.pl; e-mail: info@astompol.com.pl

UWAGA KONKURS!

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, przez firmę "Astompol", wyłącznie do celów marketingowych

Wypełnij, wytnij i prześlij kupon na adres P.W. "Astompol", 62-081 Przeźmierowo, ul. Szamotulska 32

Hasło: .....

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: .....

Miasto/poczta: .....

BOSKIE POGOTOWIE RATUNKOWE

BLACK & WHITE

Tryllu

Przeogromna. Takie określenie przychodzi na myśl po uruchomieniu gry BLACK & WHITE. Dlatego zanim zagłębicie się w lekturę tego poradnika, miejcie na uwadze, że jest on jedynie esencją gry i zawiera tylko najpotrzebniejsze informacje. Zacznijmy od tych podstawowych.

WSTĘP

Na ogarnięcie i rozgryzienie „czarno-białego" potrzeba przede wszystkim czasu. Nie śpieszcie się zatem, nie przeskakujcie pomiędzy wyspami lecz skupcie się na zadaniach i łamigłówkach jakie stawia przed wami B&W. Omijanie ich i dążenie do jak najszybszego ukończenia gry prowadzi do zatracenia całej istoty zabawy i nierzadko uniemożliwia (przez brak doświadczenia) przejście niektórych misji. Najlepszym tego przykładem jest Wyspa 1, na której, jeśli tylko nie uaktywnimy zwoju obok olbrzymiego Chowańca, możemy spędzić kilkadziesiąt godzin (brak ograniczeń czasowych) trenując swojego pupila i poznając tajniki gry.

Kolejnym ważnym, choć często lekceważonym elementem jest odpowiednie skonfigurowanie klawiatury. Domyślny interfejs do najwygodniejszych nie należy, a więcej korzyści będziemy mieli z przyporządkowania klawiszom AWSD funkcji ruchu (jak w strzelankach), Q i E - kręcenia kamery a R i F ustalania poziomu. Przydatnymi kombinacjami klawiszy są także ALT+1 i ALT+2 umożliwiające odpowiednio zwolnienie i przyspieszenie gry (ponowne naciśnięcie cofa dany efekt) oraz CTRL+cyfra - kombinacja, która żądanej cyfrze przyporządkowuje naszą aktualną pozycję (tzw. bookmark). Za naciśnięciem odpowiedniego klawisza-cyfry błyskawicznie przenosimy się w zapamiętaną pozycję. W połączeniu z podwójnym klikaniem, czyli szybkim przybliżaniem i oddalaniem terenu umożliwia to naprawdę sprawne poruszanie się po mapie.

SIŁA ROBOCZA

Im więcej wieśniaków w wiosce, tym większa ich liczba może się modlić i produkować energię niezbędną przy tworzeniu cudów. Wieśniacy umierają, dbaj zatem o dodatni przyrost naturalny przydzielając odpowiedniej liczbie wieśniaków zadania rozrodcze. Jeśli zależy ci na szybkim wzroście populacji, wybierz mężczyzn - potrafią w krótkim czasie zapłodnić wiele kobiet, jeśli jednak wzrost ma być stały, to wybierz kobiety - będą regularnie, co 9 miesięcy rodzić dzieci.

Bezrobotni wieśniacy to kiepscy wierni, więc przydzielaj im zadania zgodnie z potrzebami twojej wioski. Najlepszymi zawodami są te, które wymagają ciągłej mobilności (rybak, drwal, handlarz) - wieśniacy nie będą mieli czasu się obijać, ale tym samym spać i jeść. Ulecz ich zatem od czasu do czasu, bo inaczej zginą. Pamiętaj także, iż uczniowie, którym przydzieliłeś określone zadania, po jakimś czasie umierają. Niezbędne jest wobec tego ciągłe inspekcjonowanie terenu i odpowiednie obdzielanie wieśniaków zawodami.

Budując obiekty w wiosce zwróć uwagę na ich rozmieszczenie. Staraj się budować lasy i pola obok spichlerza - wieśniacy nie będą musieli dużo chodzić i będą szczęśliwsi. Nie rób jednak odwrotnie - istniejące lasy szybko ulegają wykarczowaniu. Również domostwa powinno się budować w centrum wioski, w miejscach, gdzie najczęściej przebywają ludzie. Zmęczony wierny na nic się nam nie przyda.

Bardzo ważnym obiektem w wiosce jest cmentarz. Dzięki jego istnieniu chłopi nie rozpamiętują śmierci swoich zmarłych, przez co mogą efektywniej pracować. Jeśli jednak, z jakichś powodów, nie chcesz budować cmentarza, dbaj o to, by pozbywać się zwłok. Naganną moralnie, ale skuteczną czynnością jest wrzucanie ciał do morza lub do wiosek nieprzyjaciela. Można je również ofiarować na ołtarzu.

Im większa wiara, tym większa strefa twoich wpływów i vice versa. Nikt nie szanuje przecież słabych bogów. Aby poszerzyć granice możesz równie dobrze przy liniach demarkacyjnych stawiać różnego rodzaju budynki. Szczególnie przydatne są w tym celu centra nowych wiosek. Jeśli ulokujesz je zbyt blisko wiosek przeciwnika, to w krótkim czasie zostaną przez niego zniszczone.

W pierwszej kolejności staraj się przejmować wioski przeciwnika, a dopiero później zajmować zwojami-zagadkami. Są oczywiście wyjątki od tej reguły (Mistrz Jogi na trzeciej wyspie, który wesprze cię w kłopotach), jednakże intuicja nakazuje na początku rozprawić się z wrogiem, by móc w spokoju oddać się wysiłkowi umysłowemu.

Zwracaj uwagę na flagi informujące o potrzebach wieśniaków. Szczególnie przydatne jest to przy przejmowaniu innych wiosek - daj im to, czego pragną, a ich wiara w ciebie będzie rosnąć w błyskawicznym tempie. Bacznie przyglądaj się flagom przy ołtarzach. Za wszelką cenę nie dopuszczaj, by przy którymkolwiek pojawiła się flaga informująca o potrzebie jedzenia. Jest to dość trudne, gdyż tańczący potrafią wchłonąć każdą ilość pożywienia w jednakowym czasie, a nie potrafią się w nie sami zaopatrzyć. Tworzenie mini-spichlerza mija się więc z celem, a jedynym wyjściem okazuje się regularne dostarczanie niewielkich ilości pożywienia lub wykorzystanie do tego Chowańca. Istotną sprawą jest to, iż modlący się wieśniacy rzadko odpoczywają, a więc i częściej umierają. Pamiętaj, by ich od czasu do czasu leczyć. Chyba, że chcesz by umierali za twoją sprawę.

Staraj się regularnie palić coś/kogoś na ołtarzu. Niemal natychmiastowo podnosi to energię twoich wyznawców, a więc równocześnie moc cudów. Drzewa i zwierzęta to najpowszechniejsze formy ofiar, jednakże są mało „energetyczne". Najefektywniejszą ofiarą są ludzie (w szczególności dzieci), lecz nie czyń tego, jeśli chcesz być dobrym bogiem. Z drugiej jednak strony składanie w ofierze świeżo narodzonych bobasów to najkrótsza droga, by stać się złym.

Znakomitym i odnawialnym źródłem pożywienia są ryby i pasące się tu i ówdzie bydło. Zwróć jednak uwagę, by nie przetrzebić ich zbytnio, bo wtedy przestaną być już źródłem odnawialnym.

Pamiętaj, iż na krótką chwilę możesz przekraczać czerwoną granicę wyznaczającą obszar twoich wpływów. Zabieranie przeciwnikom drewna, pożywienia i bydła to znakomity sposób na łatanie dziur w budżecie, natomiast dywersyjne podrzucanie wrogowi zatrutego pożywienia, palenie i burzenie to kolejny ze sposobów na przejmowanie wiosek.

Profesja Pielgrzyma okazuje się być bardzo przydatna w dwóch sytuacjach. Po pierwsze, można go/ich wysłać do innych wiosek, gdzie podkopując autorytet bogów-przeciwników pomogą nam przeciągnąć wieśniaków na naszą stronę. Po drugie, wybijając do nogi całą ludność w wiosce oponenta i wysyłając do zgliszcz jednego Pielgrzyma, możemy bez skomplikowanego „cudowania" przejąć wioskę.

Artefakty

Są to przedmioty (najczęściej kamienie) z wyrytym znakiem, roztaczające czerwoną poświatę, a w dodatku będące znakomitym źródłem wiary (100-300 punktów). Jak je zrobić? Musisz wybrać odpowiedniej wielkości kamień i postawić go w miejscu, gdzie chadzają wieśniacy. Dobrą lokalizacją jest przedszkole. Po pewnym czasie zaczną wokół niego tańczyć, by w końcu zamienić go w artefakt. Tak spreparowany kamień można wrzucić do wioski przeciwnika lub swojej, zwiększając liczbę wiernych. Co więcej, mając kilka wiosek i kilka artefaktów, można cyklicznie wymieniać je ze sobą tworząc swego rodzaju perpetum mobile.

Ekonomiczną alternatywą dla ognistych kul są rozgrzane do czerwoności kamienie i podpalone drzewa, którymi możemy miotać w przeciwników. Wprawdzie drzewa są jednorazowe, ale za to raz rozgrzanym kamieniem spalisz kilka solidnych chałup.

Deficyt wieśniaków można zlikwidować porywając osoby należące do plemion wyznających któregoś z oponentów. Równie dobrze nadają się oni na podpałkę, czyli ofiarę na ołtarzu. Zmniejszając prędkość gry (ALT+2) można nauczyć się łapać ogniste kule. Przydatne jest to szczególnie podczas ata-

AZTEKOWIE
Najbardziej krwawe plemię. Kierują się mniej pokojowymi zasadami, niż reszta plemion. Potężne i pełne przemocy cuda.

EGIPCJANIE
Znani z umiejętności konstruowania olbrzymich budowli. Przekażą ci cud, dzięki któremu zbudujesz gigantyczny mur dookoła swego terytorium.

GRECY
Jedno z najsłabszych plemion w grze. Nie posiadają żadnych specjalnych umiejętności i czarów. Zwyczajne szaraki.

INDIANIE
Najspokojniejsze i najbardziej pomocne plemię. Przekażą ci czary i zdolności związane ze swoją historią plemienną.

JAPOŃCZYCY
Ich siła wywodzi się potęgi umysłu. Specjalizują się w cudach-iluzjach zapierających wieśniakom dech w piersiach.

CELTOWIE
Celtowie specjalizują się w efektach pogodowych. Burza, Pioruny to ich chleb powszedni. Są bardzo potężni, ale uważaj na ich hipokryzję.

TYBETAŃCZYCY
Średnio potężne plemię, którego magia skupia się wokół mistycznych umiejętności.

WIKINGOWIE
Jedno z najpotężniejszych plemion. Są w posiadaniu cudu tworzenia armii kościotrupów, bardzo kosztownego ale efektywnego.

Chowaniec	Tusza	Siła	Chodzenie	Bieganie	Reakcje	Inteligencja	Wielkość	Pełna siła
Goryl	6	6	6	8	5.4	3.6	1300	7
Koń	5	4	8	10	6.2	6.2	1350	8
Krowa	6	3	6	8	4	5.5	1500	11
Leopard	4.5	5.5	8.2	10	9	2.3	1450	6
Lew	5.2	6.5	7.5	9	6	6	1350	5
Małpa	5	3	7	8	5.5	8	1200	8
Mandryl	5	5	7	9	5.5	4	1250	9
Niedźwiedź	5	5	7	9	5.5	3.3	1600	7
Niedźwiedź polarny	5	5.5	7	10	5.4	3.4	1650	7
Nosorożec	5	6	7	9	5.4	2	1900	8
Ogr	-	-	-	-	-	-	-	-
Owca	6	3.6	6	8	5.4	3.6	1375	13
Szympans	-	-	-	-	-	-	-	-
Tygrys	4.6	6.2	7.5	9.5	7.2	1.5	1400	5
Wilk	4.2	5	8	10	8	4.5	1300	7
Zebra	5	4	8	10	6.5	6.5	1300	8
Żółw	5	2	6	8	2.3	7	2000	12

Tusza *- parametr nieudokumentowany* ***Siła*** *- parametr nieudokumentowany* ***Chodzenie*** *- jak szybko Chowaniec może chodzić*
Bieganie *- jak szybko może biegać* ***Reakcje*** *- jak szybko reaguje na to, co się wokół niego dzieje* ***Inteligencja*** *- jak szybko się uczy*
Rozmiar *(minuty) - jak długo trzeba grać, aby osiągnął pełny wzrost* ***Gojenie*** *(minuty) - jak szybko osiągnie po walce pełnię sił*

ków przeciwnika oraz na Wyspie 4, gdzie fireball'e sypią się z nieba niczym deszcz. Złapaną kulę można z powodzeniem wykorzystać w kontrataku.

Po pojawieniu się czarnej, czasoprzestrzennej dziury NIE uaktywniaj od razu zwoju! Przed przejściem do kolejnej wyspy przerzuć na nią WSZYSTKICH swoich wiernych, całe drewno, pożywienie i bydło. Jak jednak kazać wszystkim wieśniakom wejść „do dziury"? Postaw tuż przy jej krawędzi drewniane szkielety budowlane, symulując chęć postawienia obiektu. Wieśniacy rzucą się do pracy, a dziura będzie wchłaniać jednego po drugim. Można do niej wrzucać także artefakty, cuda w formie kul i przygotowane kratownice.

ZOO

Chowaniec, mimo iż z początku stara się wyglądać całkiem inteligentnie, wcale takim nie jest. Pierwsze, co musimy zrobić, to nauczyć go jeść. Każdy z Chowańców ma swoje dietetyczne preferencje i jeśli będziemy mu dawali pożywienie, którego nie lubi, to dostanie najzwyczajniejszego rozwolnienia. Zboże, mięso, kamienie, ryby i wieśniacy to najpowszechniej występujące pożywienie, jednakże można nauczyć Chowańca zjadania własnych odchodów. Być może nie jest to higieniczne, ale jakie ekologiczne! Staraj się również karmić swojego pupila wtedy, gdy wskaźnik głodu zbliży się do 100 proc. Nie będzie wtedy tył.

Spożywanie przez zwierzaka wieśniaków jest karygodne, szczególnie wtedy, gdy są to nasi poddani. Sprawa ta nie dotyczy wyznawców przeciwnika, dla których nasz Chowaniec może okazać się chodzącym odkurzaczem. Zwróć jednak uwagę, by twój pupil poprawnie rozpoznawał wszystkie plemiona, nad którymi masz kontrolę.

Pamiętaj, że Chowaniec bacznie obserwuje nasze poczynania. Jeśli zatem chcemy zrobić coś, czego nie powinien się nauczyć - róbmy to kiedy nie widzi, za jego plecami. Unikniemy w ten sposób dwuznaczności i nie będziemy ogłupiać pupila.

Stosuj metodę „kary i nagrody". Każ go (bij), jeżeli nie chcesz by coś robił i nagradzaj (głaszcz), jeśli ci to odpowiada. Pamiętaj jednak, by stosować te metody w momencie, gdy pojawi się komunikat „Od tej pory twój Chowaniec...". Tylko wtedy zrozumie on, o co ci chodzi i podporządkuje się poleceniom. W innych przypadkach Chowaniec nie zrozumie twoich intencji, a karanie i nagradzanie odniesie skutek zupełnie inny od zamierzonego.

Ucząc Chowańca pamiętaj o zakładaniu odpowiedniej smyczy. Nauka przebiegać będzie wtedy sprawniej i szybciej. Nie spiesz się i kilkakrotnie powtarzaj lekcje - części zachowań nie sposób szybko nauczyć. Miej również na uwadze to, iż każdy Chowaniec posiada inny poziom inteligencji (patrz ramka) i uczy się w innym tempie, a oprócz tego po pewnym czasie zapomina, czego się nauczył. Reedukację musisz zatem powtarzać regularnie. Możesz również przywiązać swojego zwierzaka do innego Chowańca - pamiętaj jednak o wszelkich konsekwencjach takiego kształcenia.

Jeżeli twój Chowaniec nie chce wykonać określonej czynności - zmień smycz. Bardzo często zdarza się, iż dobrze wychowany zwierzak nie chce burzyć i niszczyć, a źle wychowany po-

magać wieśniakom. Wystarczy wtedy zmienić smycz i spróbować powtórzyć polecenie.

Staraj się, by twój pomocnik towarzyszył ci we wszystkim co robisz - szczególnie ważne jest to na pierwszych dwóch wyspach. Ucz go wszystkich możliwych cudów, a zwłaszcza najpotężniejszych, np. cudu latających ptaków, jak również podnoszenia i opuszczania totemu. Trud włożony w wyuczenie Chowańca zwróci się z nawiązką w późniejszych misjach, gdy sam zajmiesz się odbijaniem wiosek, a on zaopiekuje się twoimi wyznawcami.

Już na pierwszej wyspie można nauczyć go kopania, rzucania i noszenia przedmiotów. Najlepszymi narzędziami do tego celu jest kolorowa piłka plażowa i kamienie. Połóż ją na ziemi, obok Chowańca, ale nie dawaj mu jej do łap (może ją zjeść) - po chwili zacznie ją kopać. Jeśli rzucisz w jego stronę tą samą piłkę (pamiętając o zachowaniu odpowiedniej wysokości) nauczysz go łapać. Aby nauczyć rzucania, wybierz smycz uczenia i kliknij na niezbyt dużym kamieniu. Gdy tylko zwierzak będzie trzymał go w łapach, sam weź podobny i rzuć. Jeśli Chowańcowi się uda, wystarczy tylko kilkakrotnie ową czynność powtórzyć. Jeżeli jednak nie, to należy spróbować z innym lub mniejszym kamieniem. W ten sposób można nauczyć naszego podopiecznego rzucania wszystkim, co popadnie (nawet ludźmi).

Potrafiący rzucać i łapać przedmioty Chowaniec jest idealny pomocnikiem przy przechwytywaniu i odrzucaniu lecących kul ognia. Wykorzystaj go zatem na czwartej wyspie.

Jeżeli uważasz, że twój pupil jest zbyt słaby lub zbyt gruby, daj mu do noszenia kamień i pospaceruj z nim kilka minut dookoła wyspy. Przyrost siły gwarantowany, niczym po wysokoproteinowych odżywkach dla sportowców.

Niezwykle ważnym elementem w rozwoju Chowańca jest odpoczynek, dzięki któremu rośnie on szybciej, jest silny i zdrowy. Pamiętaj zatem, by zdejmować mu smycz gdy jest rzeczywiście zmęczony i by odpoczywał w swoim legowisku przy Świątyni, gdzie sen przynosi najlepsze efekty. Sposobem na przymusowy odpoczynek jest nakazanie zwierzakowi podniesienia olbrzymiego kamienia. Nie będzie potrafił tego dokonać, siądzie obok i zacznie odpoczywać.

Zwróć uwagę na dobrze zachowujące się Chowańce. Ich ulubionym zajęciem jest wyrażanie sympatii wobec wieśniaków przez podnoszenie ich i stawianie z powrotem na ziemi. W taki oto sposób, zupełnie nieświadomie, nasz mały przyjaciel drastycznie zwiększa wielkość populacji łącząc ludzi w pary.

Wyuczony Chowaniec okazuje się być rewelacyjnym pomocnikiem przy zaspokajaniu podstawowych potrzeb naszych wyznawców. Wystarczy przywiązać go smyczą do którejkolwiek z flag wokół Spichlerza lub Świątyni, a nasz pupil sam zadba o odpowiednie regulowanie cudami popytu na żywność i drewno. Zdecydowanie najtrudniej nauczyć go dostarczania pożywienia tańczącym wokół ołtarza wyznawcom, ale przecież dla boga nie ma rzeczy niemożliwych...

Zalegające wszędzie chowańcowe ekskrementy to nie najlepsza ozdoba wioski. Warto wobec tego nauczyć bydlaka wypróżniania się na polach. Dzięki temu w wiosce będzie czyściej, a nawożone zboże będzie szybciej rosnąć. Równie efektywnym sposobem przyspieszania wzrostu zboża jest regularne podlewanie... deszczówką. Chowaniec-agronom. Czy to nie brzmi dumnie?

DIE ENDE

I ostatnia rada. Czytaj znaki. Ich lektura to sprawa obowiązkowa, niczym kodeks drogowy dla kierowców. Zawierają istotne wskazówki i informacje o boskim świecie, dzięki którym staniesz się najpotężniejszym bogiem w Edenie. I o to przecież chodzi.

Zaskakująco sprawnie przebiegają rozgrywki ligi Quake3 - Humiliation. Liczba walkowerów jest znikoma, jednak mecze nie zawsze rozgrywają się w przyjacielskiej atmosferze o czym można się przekonać czytając resetowe forum. Najlepszy stosunek wygranych/przegranych rund ma w tej chwili klan „t5", drugie miejsce okupuje „lc" a pierwszą czwórkę zamykają „g&p" oraz „c4". Więcej informacji pod adresem http://quake3.gracz.net

Ostatni weekend maja upłynie pod znakiem gigantycznego party w Paryżu - szóstej edycji Lan Arena. Z ciekawostek warto wymienić brak Q3 1on1, obecność Starcrafta (!) i Q3CTF, oraz formę zawodów CS (5na5).

Premiera najnowszej wersji Rocket Arena zaognila dyskusję między zwolennikami i przeciwnikami CPMA. Płomienie sięgają szczytów - emocje biorą górę nawet wśród administratorów największych lig. Niezależnie od wyniku sporu, nie jest on ważny dla „sprawy" - i tak prawie wszyscy zamierzają grać z wyłączonymi ustawieniami promode.

Plotki głoszą, że po upadku Razera, Fatality szybko wrócił do swojego ulubionego Wingmana. Szczyt komercji?

Z dnia na dzień wyjaśnia się tajemnica nagród i lokalizacji drugiej edycji turnieju CGL. Impreza miała się odbyć w hali Warszawianki, później w Pałacu Kultury i Nauki, jeszcze później na parterze biurowca Daewoo. Ostatecznie nic się nie zmieni i CGL2 rozegrany zostanie w tym znanym już klubie przy ulicy Wałbrzyskiej. Oficjalnie wiadomo, że bliźniaczy turniej Counter Strike się nie odbędzie, a nagrodami w dywizji Q3 będzie sprzęt komputerowy. Szczegóły pod adresem http://cgl.fpp.pl

CPL, po latach przyjaźni, rozstaje się z Gatewayem. Komputery na turnieje w USA dostarczać będzie teraz Alienware. Informacje prasowe wymieniają też Intela w gronie nowo pozyskanych sponsorów. Być może liga zacznie się wreszcie wywiązywać z obietnic. Było to do tej pory najsłabszą jej stroną.

Barrysworld, największy serwis gier online w Wielkiej Brytanii, znalazł kup-

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

XSR IVITATIONAL 2

Przedostatni weekend kwietnia miał być wielkim świętem fanów Quake 3. Niepodziewana wiadomość gruchnęła ledwie dziesięć dni wcześniej - Sujoy i spółka organizują drugą edycję prestiżowego turnieju XSI, zapraszając tym razem ośmiu graczy z Ameryki Północnej oraz ośmiu Europejczyków.

W planach było rozegranie 64 dueli, szesnastu meczy 2na2 oraz trzech rund 4na4. Ze względu na brak czasu zrezygnowano z gry w parach, czego domagali się wszyscy gracze. W sobotę rano rozpoczęła się ostra walka o honor kontynentów.

Zaczęło się od dueli i od razu sypnęło niespodziankami. Gracze starego kontynentu dominowali. Nawet Fatality nie był w stanie stawić czoła najlepszym z nich. Czołowi Amerykanie (Fatal i Wombat) wygrali pięć meczy, przegrywając trzy. Po drugiej stronie prym wiedli Lakerman i Polosatiy, zachowując czyste konto w całym turnieju.

Faza 1na1 skończyła się zwycięstwem EU 47:17. O wszystkim zdecydować miały trzy mecze drużynowe (4na4), z których każdy wart był 16 punktów. Amerykanie wygrali pierwszy z nich (DM7) i byli o krok od wyrównania stanu rywalizacji. Na ich nieszczęście dwie kolejne walki wygrała reprezentacja Europy (DM6 i DM14).

Ostatecznie więc wynik całego spotkania to 79:33. Dużo do mało. Dla jednych jest to potwierdzenie faktu, że Q3 w USA umarło i wszyscy grają w CS, dla innych dowód od dawna znanej prawdy - Europa zawsze była lepsza w Quake od Ameryki. Turniej mógłby zostać uznany za udany, gdyby nie absolutnie żenujący poziom (a właściwie zupełny brak) relacji z imprezy w internecie. Organizatorzy dysponowali jednym modemem 56kb, który na dodatek przez większość czasu nie działał. Katastrofa medialna bardzo obniżyła rangę turnieju. Szkoda...

Składy:	
Ameryka Północna:	Europa:
Fatality	Doomer
C3	Lakerman
Pureluck	Blue
Socrates	Blokey
Vise	Luke
Wombat	Slinger
Insano	Stelam
Revenant	Polosatiy

CPL I KANGURY

Na początku kwietnia skończył się pierwszy turniej ogrganizowany przez niedawno powstałą, australijską dywizję CPL. Mirage nie musi się już martwić faktem, że jest Nowozelandczykiem. Przyjechać mógł każdy, z czego skrzętnie skorzystali Amerykanie, Koreańczycy, Rosjanie a nawet (co widać na zdjęciach) Meksykanie.

Turniej po raz pierwszy w historii Q3 uzywał „kawałka" Challenge Pro Mode - mapy CPM1a. Na decyzję organizatorów niemały zapewne wpływ miał fakt, że jej autorem jest Australijczyk.

Impreza skończyła się dominacją Jonathana Wendella aka Fatal1ty, który zwyciężył nie przegrywając ani jednego meczu. Przyniósł tym ulgę swoim fanom, zawiedzionym postawą idola podczas Razer CPL. Jak widać powrót do myszy Logitecha okazał się dobrym posunięciem. Zaskoczeniem była bardzo dobra gra znanego Koreańczyka Elana. Walkę o pierwsze miejsce przegrał tylko sześcioma fragami. Pierwszą trójkę zamknął najlepszy od dawna Australijczyk, Python.

Największe niespodzianki turnieju to piąte miejsce naszego redakcyjnego kolegi, Janusa, którego organizatorzy z nieznanych nam powodów przypisali do reprezentacji Korei Południowej, oraz dopiero dziesiąta pozycja kreującego się na mistrza Rosji, Europy i świata Polosatyi'ego.

Najciekawszym elementem imprezy był jednak niesamowity system gigantycznych projektorów, wyświetlających informacje o terminach pojedynków, miejscach zajmowanych przez zawodników oraz bieżące mecze. Spójrzcie tylko na zdjęcia - czegoś takiego nie było jeszcze na żadnym turnieju CPL.

CS W CYBERLANDZIE

Zamiast zapowiadanego wcześniej, ogólnopolskiego turnieju Counter Strike, warszawski Cyberland zorganizował 22 kwietnia pokazową imprezę z udziałem czterech klanów. Rozgrywki w formacie 7na7 trwały prawie osiem godzin. Każdy mecz składał się z czterech rund, po dziesięć małych punktów każda.

Najlepiej zaprezentował się klan BOR, mający w składzie naszych resetowych recenzentów - yaka i Bolopunqa. Wygrał dwa pierwsze mecze 4:0, w tym z klanem null rundę na Assault jako CT (4:3 w małych punktach). Najtrudniejszym przeciwnikiem okazali się lokalni faworyci - BRO, którym udało się urwać zwycięzcom jedną rundę i jedną zremisować.

BOR zakończył turniej bez porażki, na drugim miejscu uplasowali się BRO, przed null i RLS. Na zwycięzców czekało siedem optycznych myszy Logitecha, wręczonych przy błysku fleszy i pisku dziewcząt czekających na autografy.

Następnym przystankiem na CSowej mapie Polski jest turniej par w Kędzierzynie-Koźlu.

ca. Ponad pół miliona dolarów wydała sieć sklepów z grami i oprogramowaniem „Electronic Boutique".

Bez fanfar i wszechobecnej reklamy wystartowała Network League. Pod adresem http://www.networkleague.com znajdziecie informacje o pierwszym ogólnoświatowym turnieju Quake3. Magnesem przyciągającym graczy ma być pula nagród w wysokości dwudziestu tysięcy dolarów. Ciekawe, jak organizatorzy poradzą sobie z plagą cheaterstwa, bardzo doskwierającą poprzedniej wielkiej lidze online - PGL?

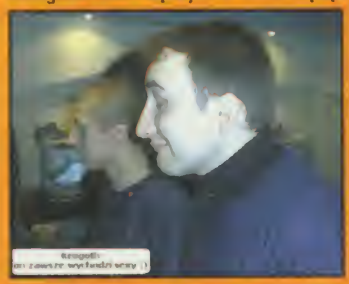
Do wysokiej formy zaczyna wracać Sujoy. Kwietniowe party Insomnia7 zakończył na drugim miejscu, przegrywając w finale z Blokeyem. Szkoda, że nie zobaczyliśmy go podczas meczu Europa vs USA

Bankructwo Razera, firmy sponsorującej kilka poprzednich turniejów CPL, mocno dotknęło graczy. Firma jest dłużna kilka tysięcy dolarów zawodnikom z odleglejszych miejsc listy rankingowej Quake3. Angel oficjalnie stwierdził w kwietniu, że o tych pieniądzach trzeba niestety zapomnieć. Podobnie wygląda sytuacja zwycięzców turnieju Counter Strike. W tym przypadku suma jest na tyle wysoka, że CPL rozważa możliwość pozwania upadającego producenta myszek do sądu. Niestety, dotychczasowe działania i wypowiedzi Angela pozwalają przypuszczać, że nic takiego nie nastąpi.

Hakeem, C3, Unholy i Madfraga zostali przyjęci w szeregi znanego amerykańskiego klanu CS, Riot Squad. Żaden z nich wiąże już swej przyszłości z Quake3. Dzień później członkiem innego klanu CS został Fatality.

Ruszył serwis CSports.net, zbierający statystyki z ponad miliona monitorowanych przez siebie serwerów gier (głównie FPS). Wystarczy się zarejestrować, aby móc codziennie śledzić swoje postępy. W chwili pisania tego tekstu w CS gra 4 razy więcej graczy niż w HL, UT i Tribes razem wzięte.

Krogoth. Nic więcej mówił nie będę.



Yanoos
cm@yanoos.net

Wczesna wersja CM 2001/2002 (a może nawet CM 4...) pewnie obraca się już w napędach speców z SI Games, a tak naprawdę nie rozgryźliśmy jeszcze nowości, jakie wprowadziła edycja 2000/2001. Przyjrzyjmy się im.

PRZETRAWIONE NOWALIJKI

KĄCIK CM 2000/2001

PLAYMAKER

Z wyznaczaniem gracza kierującego grą zespołu należy uważać. Dobry playmaker to skarb, a nawet, gdy mamy gracza pokroju Rui Costy albo Zenadine Zidane'a, niełatwo go właściwie ustawić i wykorzystać. Teoretycznie piłkarz taki powinien mieć wysokie atrybuty Passing, Creativity i Technique, jednak dodać warto do nich Decisions i Teamwork. Ważne, by nie musiał nikogo kryć i by jego bezpośredni przeciwnik nie był silny, agresywny i wytrzymały. Na playmakerów nadają się pomocnicy i ofensywni pomocnicy, raczej nie sprawdzają się w tej roli DM, obrońcy i skrzydłowi. W przypadku AMC można zaryzykować włączenie Free Role. W dobrze ustawionej ekipie rozgrywający nie jest potrzebny, choć może zwiększyć siłę ofensywną zespołu.

TRY THROUGH BALLS

Także delikatna sprawa. Zazwyczaj nakazanie piłkarzowi dogrywania prostopadłych podań owocuje spadkiem ich skuteczności. Praktyka dowodzi, że jeżeli decydujemy się na ustawienie tej opcji na „yes", najlepszy efekt daje połączenie jej z podaniami mieszanymi (mixed passing) i przetrzymywaniem piłki (hold up ball). Podobnie jak w wypadku playmakera, ważne są atrybuty Passing, Creativity, Decisions i Teamwork. Proponuję uważnie obserwować statystyki i eksperymentować w czasie spotkań towarzyskich między sezonami.

CROSS BALL

Z tą, dodaną w edycji 2000/2001, opcją wiąże się nowy atrybut piłkarzy, czyli Crossing. Jest najważniejszy oczywiście dla graczy skrzydłowych i tzw. wingbacks, chociaż jeżeli zauważymy, że wysoki Crossing ma także któryś z centralnych zawodników albo obrońców, wypróbujmy jako dośrodkowującego także jego.

Opcję Cross Ball warto połączyć z dogrywaniem piłki do środka (pass to centre), a efektem powinna być większa liczba asyst takiego piłkarza. Zabójcze są dobrze ustawione duety: „dobry dośrodkowujący" — „piłkarz świetnie grający głową", na przykład Francesco Zola — Mario Stanic z Chelsea. Stanic, gracz środka pola, potrafi strzelić w sezonie kilkanaście bramek, z czego 75 proc. głową. Wymaga to jednak głębszego dłubania w ekranach „with ball" i „off the ball". Warto także rozsądnie ustawić na przedpolu przeciwnika innych zawodników, by stwarzali zagrożenie w centrum, przy obu słupkach, a także mieli szansę przechwycić „przestrzelone" dośrodkowania.

Ważnymi atrybutami są Passing, Crossing i Decisions.

To się nazywa „zaproponować dobrą cenę"

MENTALITY

— Attacking

Komputer raczej przestrzega zasady, że na mecze wyjazdowe nastawia zawodników defensywnie, a gdy jest gospodarzem — ofensywnie (wtedy jest najczęściej bardzo groźny). Proponuję skopiować jego taktykę połowicznie — u siebie „attacking", na wyjeździe... „attacking" lub „normal". Wygląda to na wymianę ciosów, ale często skutkuje. Meczu, który przegraliśmy w ten sposób, nie wygralibyśmy raczej również walcząc z nastawieniem defensywnym, a szansa na strzelenie gola jest większa.

Nie należy jednak forsować obrońców i posyłać ich do ataku. W dużej części ofensywnych taktyk nie przekraczają oni linii środkowej, mając przy okazji „set pieces" ustawione zawsze na „back", co jest SZCZEGÓLNIE ważne, gdy gramy trzema defensorami.

— Normal

Sprawdza się jako sposób na utrzymanie korzystnego wyniku, zwłaszcza w połączeniu z podaniami zespołu ustawionymi na „mixed". Gra wtedy jest spokojniejsza, minuty lecą szybciej, a czasem udaje się jeszcze wepchnąć bramkę. Warto stosować przeciwko ofensywnie grającym drużynom lub na wyjeździe (co się zazwyczaj łączy).

Ten facet nie zna żadnego języka!

— Defensive

Trudno odnosić sukcesy, nastawiając zespoły defensywnie. Strzelanie bramek udaje się zazwyczaj w połączeniu z kontrami, choć do tego potrzeba dobrych graczy ofensywnych. Dorzucenie do tego „man behind ball" daje pewność, że dobrze się stało, iż nie możemy widzieć tego meczu — nie straciliśmy niczego ciekawego. Coś dla desperatów broniących wyniku.

Cheaty resetu

Trilu

zamiast

THE SIMS:

HOUSE PARTY (BALANGA)

Więcej kasy
Podczas gry wciśnij CTRL + SHIFT + C i wpisz kod „rosebud". Gdy pojawi się kursor, wpisz „!;!;!;!;!;!;!;!;!" (za jednym razem można wpisać maksymalnie 60 komend)
W czasie gry wciśnij CTRL + SHIFT + C, wpisz kod „rosebud;:". Wciśnij i przytrzymaj ENTER aż pojawi się napis „No such cheat". Trzymaj ENTER nadal wciśnięty aby powiększyć dostępną kwotę do 99 milionów simoleonów.

Drew Carey

Jeśli zrobisz odpowiednio dużą imprezę, pojawi się na niej Drew Carey by zabawiać gości.

Podczas gry wciśnij CTRL + SHIFT + C - pojawi się wtedy w lewym górnym rogu okienko do wpisywania komend. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów aby uaktywnić ukrytą funkcję. Wpisanie „!" (wykrzyknik) powoduje powtórzenie ostatnio wpisanego kody, a „;" (średnik) oddziela kody wpisane w jednej linii.

rosebud - 1000 Simoleonów
list_gos - dodaje nową statystykę rodzinną do aktualnej rodziny
write_destlist - dodaje listę punktów docelowych drogi do pliku „AllRoutes.txt", zawsze wtedy gdy zostaje odnaleziona nowa droga
auto_build - poziom narzędzi architektonicznych jest automatycznie ustawiany
import [plik FAM] - automatycznie importuj i wczytaj plik FAM
house [numer] - automatycznie wczytuje dany dom, bez zadawania pytań
prepare_lot - sprawdza i poprawia żądany zestaw obiektów
flush - przerzuca aplikację do piku VM, kiedy gra uruchamiana jest na systemie Windows NT
crash - przerywa grę
water_tool - tworzy fosę lub strumień
sthook_test [rozmiar] [faktor] - tworzy pliki bmp
edit_char - tryb tworzenia postaci
interests - wyświetla osobowości i zainteresowania
draw_all_frames off - wyłącza rysowania wszystkich klatek animacji
draw_all_frames on - włącza rysowania wszystkich klatek animacji
draw_points - rysuje kolorowe kropki w miejscu pochodzenia osoby
core_dump - zrzuca zawartość pamięci do pliku core_dump_[data:czas].txt
dump_happy - zrzuca najczęściej wykorzystywaną listę interakcji do pliku
debug_social - pokazuje dialogi dla interakcji socjalnych
sim_log end - kończy logowanie
cht [plik] - wykonuje zawartość pliku „file.cht" jako listę cheatów
draw_floorable off - wyłącza siatkę
draw_floorable on - włącza siatkę
log_animations - rejestruje animacje w oknie logowania
map_edit off - wyłącza edytor map
map_edit on - włącza edytor map
move_objects on - przesuwa dowolny obiekt
tutorial off - brak generacji obiektów typu „tutorial" gdy załadowany dom typu „tutorial"
browser_failsafe - zapobieganie zawieszaniu się przeglądarki
preview_anims off - wyłączone podglądanie animacji
preview_anims on - włączone podglądanie animacji
fps_info - statystyka programistów
quit - wyjście z gry
refresh_cp - przebudowuje panel kontrolny
refresh_faces - odświeża wszystkie zasoby BMP_, dla ludzi, który pliki IFF są zapisywalne
refresh_textures - dopasowuje tekstury i generuje bitmapy dla wszystkich postaci
restore_tut - przywraca tutorial
rotation [0-3] - obraca kamerą
route_balloons off - wyłącza baloniki debugujące
route_balloons on - włącza baloniki debugujące
sim_test [liczba] - uruchamia pewną liczbę losowych operacji na bezdomnych rodzinach
save - zapisuje aktualnie załadowany dom
history - zapisuje plik historii rodziny
plugh - mówi „plugh"
porntipsguzzardo - mówi „porntipsguzzardo"
xyzzy - mówi „xyzzy"
draw_routes on - wyświetla ścieżkę danej postaci
draw_routes off - ukrywa ścieżkę danej postaci
autowants [1-100] - ustawia poziom swobodnego myślenia
sim_speed [-1000-1000] - ustawia szybkość gry
edit_grass [numer] - zmiana trawy
grow_grass [0-150] - zmiana wzrostu trawy
lot_size [numer] - ustawia rozmiar zestawu
sim_limit [milisekundy] - ustawia maksymalną
set_hour [1-24] - ustawia czas dnia (wersja bez patcha)
[directory path] - ustawia katalog sąsiedzki
allow_mouse - ustawia pokazywanie się menu przedmiotów przy używaniu obiektów
memview - pokazuje okno podglądu pamięci
sim_log begin - rozpoczyna rejestrowanie
swap_houses [numer] [numer] - zamienia dwa pliki z domami i uaktualnia rodziny
sweep off - wyłącza tykanie
sweep on - włącza tykanie
tile_info on - wyświetla informacje o kafelkach
tile_info off - ukrywa informację o kafelkach
visitor_control - przełącza kontrolowanie gości przy pomocy klawiatury
report_wealth - przełącza raport kapitału
auto_reset - przełącza automatyczne resetowanie obiektów
cam_mode - zmienia tryb kamer
all_menus - przełącza widok niedostępnych interakcji w menu kontroli postaci
music - przełącza muzykę
obj_comp - przełącza kompresję obiektów w zapisywanym pliku
sound_log - przełącza dźwięk okienka logowania
sound - przełącza dźwięki
html - przełącza tworzenie stron www
reload_people - przeładowuje ludzkie szkielety, animacje, ubrania i skóry
soundevent - przełącza dźwięki o wydarzeniach

1) zalanie przez wodę terenów nadbrzeżnych,

2) astra, corsa,

3) ktoś niechlujny z niedomytą szyją,

4) pospolity chwast polny,

5) schabowy lub mielony,

6) dzieci i ... głosu nie mają!

7) popłoch, przerażenie,

8) bujda, kant, oszustwo potocznie,

9) dbanie, troszczenie się o kogoś,

10) solny lub siarkowy,

11) woń, aromat,

12) część pistoletu,

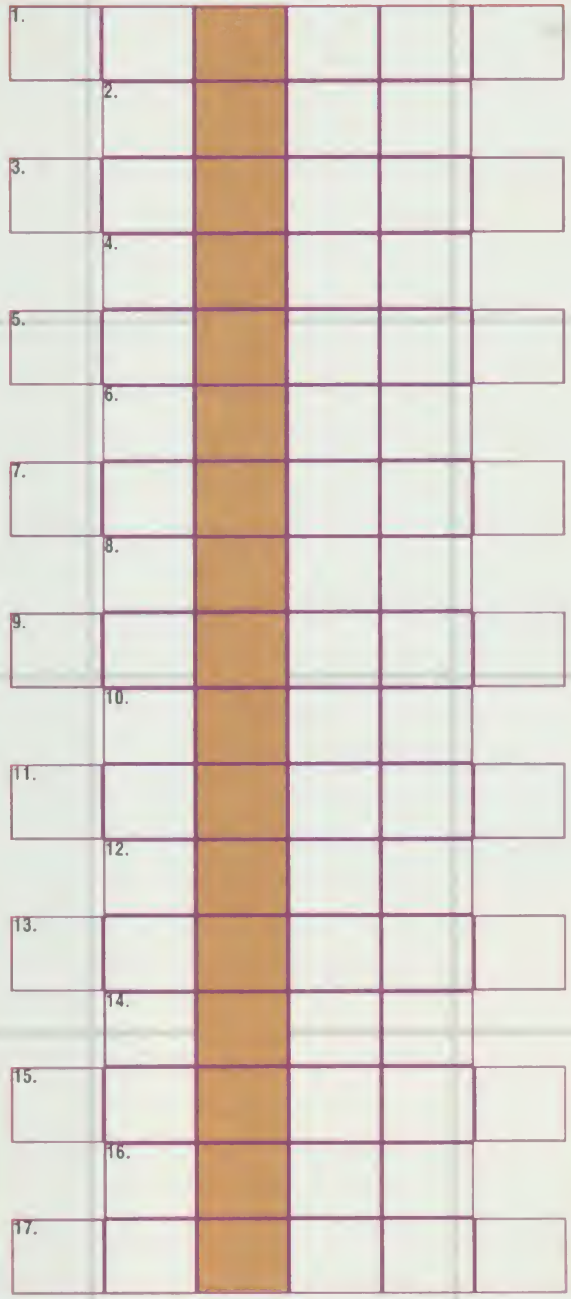
13) wszechświat,

14) kontynent,

15) ... dziwaczka,

16) część uprzęży,

17) najlepszy uczeń w klasie.



06/01

krzyżówka

Reset

KUPON krzyżówkowy

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Hasło

Podpisz się i wpisz datę

Prawidłowe odpowiedzi przysyłając na zamieszczonym obok kuponie do 30 CZERWCA 2001

Nagrody otrzyma co piąta osoba.

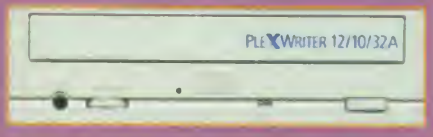
DO WYGRANIA:

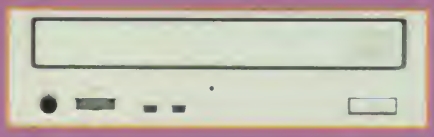
10 x GIFT

10 x GRAND PRIX 3

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Ci nagrody.

WODOODPORNE NAGRYWARKI





Buffer Under RuN error Proof, w skrócie Burn Proof, to opracowana przez Sanyo nowa technika zapobiegająca przypadkowemu niszczeniu płyt CD podczas wypalania. Pomysł jest tak prosty, że aż wstyd, że nie był stosowany od samego początku.

Największym problemem podczas wypalania płyty jest utrzymanie stałego dopływu danych do nagrywarki. Urządzenia pracujące z ośmio-, dwunasto- czy szesnastokrotną prędkością zapisu wymagają, aby system odczytywał z twardego dysku kilka megabajtów danych na sekundę.

Strefa buforowa

Prawdopodobieństwo przerwania przepływu danych zmniejsza pamięć zainstalowana w nagrywarce. Najnowszy krzyk mody to nagrywarki wyposażone w 8 MB pamięci. Taka wielkość bufora sprawia, że – jak wykazał test napędu LG CDE 8120B – nawet przy znacznym obciążeniu systemu jest on zawsze wypełniony co najmniej w 60 procentach.

Nawet jednak największy bufor nie zniweluje spowolnienia spowodowanego przez odczyt bardzo rozdrobnionej i przemieszanej struktury danych. Większe gwarancje udanego nagrywania daje Burn Proof, który przerwie zapis płyty, jeśli przepływ informacji zostanie zakłócony, a następnie zaczeka, aż komputer zacznie przesyłać dane i wznowi nagrywanie. Technika ta okazała się tak skuteczna, że błyskawicznie doczekała się konkurencyjnych pomysłów. Zostały one nazwane Write Proof i Just Link.

Laser zapisze po przerwie

Wypróbowaliśmy ten wynalazek, przeprowadzając test trzech nagrywarek różnych producentów, które wyposażono w odmienne systemy zapezpieczające. Wszystkie spisały się wyśmienicie. Nawet chwilowe odłączenie napędu od kontrolera nie przerywało nagrywania. Po umieszczeniu wtyczki na właściwym miejscu nagrywarki kontynuowały pracę, jak gdyby nic się nie stało.

Cena bezpieczeństwa okazuje się jednak wysoka. Koszt każdego z testowanych urządzeń znacznie przekracza 1000 złotych. W zamian użytkownik dostaje nagrywarkę, która potrafi zapisać 80-minutową płytę CDR w niecałe 7 minut, a zapisanie całej płyty CDRW trwa niewiele ponad minutę dłużej. Urządzenia wykorzystują wszystkie formaty zapisu danych – w tym CD Text i tryb overburningu.

Wezmę, na co mnie stać

Burn Proof to epokowy wynalazek, który wkrótce stanie się obowiązującym standardem. Zakup wyposażonej w ten system nagrywarki na razie jest związany z dość znacznymi kosztami. Wydając dwukrotnie mniej, przeciętny zjadacz gier może wejść w posiadanie opisanej nagrywarki z 8 MB bufora danych. Zmniejszy to ryzyko uszkodzenia nagrywanych płyt do minimum, chociaż może zmusić do zawieszenia sesji Quake a na czas wypalania.

Do testów dostarczyli:
Ultramedia
www.ultramedia.com.pl
Action
www.action.com.pl

Lesio

przyjaciel domu

Po raz pierwszy iRobot został zaprezentowany na targach Comdex, które odbyły się w Las Vegas, w listopadzie ubiegłego roku. Przypomina połączenie znanego z „Gwiezdnych Wojen" robota R2-D2 i marsjańskiego łazika zbudowanego przez NASA do badania czerwonej planety. Nie zaprojektowano go jednak z myślą o podróżach kosmicznych – iRoboty mają w przyszłości trafić do wielu domów i aktywnie uczestniczyć w rodzinnym życiu ich mieszkańców.

Poruszający się na gąsienicach robot potrafi wspinać się po schodach i omijać przeszkody. Wyposażono go w kamerę, głośniki, mikrofony i system łączności bezprzewodowej wykorzystywany do komunikacji z Internetem. Sterowane Linuxem urządzenie umożliwia przesyłania na żywo obrazów sfilmowanych w domu – idealne rozwiązanie dla osób, które chcą mieć bliski kontakt z rodziną, nawet jeśli znajdują się właśnie po drugiej stronie kuli ziemskiej. Poza tym iRobot jest w pełni funkcjonalnymi komputerem wyposażonym w procesor AMD K6-2 450Mhz, 64 MB pamięci i dysk twardy o pojemności 6 GB (w wersji iRobot-LE).

Konstruktorzy zatroszczyli się, aby iRobot sprawiał przyjazne wrażenie – potrafi utrzymywać kontakt wzrokowy z osobą wydającą mu polecenia i może odpowiedzieć na nie jednym z zaprogramowanych zwrotów. Urządzenie to nie stanie się jednak wakacyjnym krzykiem mody, bowiem za codzienne obcowanie ze sztuczną inteligencją trzeba zapłacić, zależnie od wersji robota, od 2 do 5 tysięcy dolarów. Na tańsze i mądrzejsze maszyny poczekamy jeszcze bardzo długo. (mcs)

LEsio

MX 200	3DMARK 2000	3dmark 2001	Quake 3	Unreal Tournament
640x480	3726	2327		
800x600	2467	1636	42,5	42,25
1024x768	1655	1655	27,9	29,9
1280x1024	655	846	14,2	
1600x1200	499	396	8	

MX kontratakuje

Mimo znacznej obniżki cen układów graficznych, która nastąpiła po premierze GeForce 3, nVidia kontynuuje rozwój tańszych procesorów z serii GeForce 2 MX. Nowy układ - MX 400, taktowany jest zegarem 200Mhz.

MX 400	3DMARK 2000	3dmark 2001	Quake 3	Unreal Tournament
640x480	5765	3318		
800x600	4062	2628	67,7	60,53
1024x768	2802	1917	45	46,21
1280x1024	1588	1161	25,6	
1600x1200	988	700	15,3	

Wbrew informacjom marketingowym, nowe układy - MX 200 i MX 400, uległy nieznacznym modyfikacjom w stosunku do pierwszej wersji procesorów z serii MX. W MX 400 podwyższono o 25 MHz taktowanie procesora, a w MX 200 zastosowano tańszą 64 bitową pamięć DDRAM.

Co my tu mamy?

Wydajność kart Geforce2MX 200 i MX 400 firmy Palit porównaliśmy z osiągami nowego Geforce2 Pro firmy Pixelview. Wszystkie karty miały po 32 MB pamięci i wyjście TV pozwalające na wyświetlenie obrazu w rozdzielczości 800x600 punktów na zwykłym telewizorze. Konstrukcja kart jest bardzo podobna, z tą jednak różnicą, że MX 400 jest chłodzony wiatraczkiem, a MX 200 radiatorem.

Dobry i brzydki

Po instalacji sterowników i przeprowadzeniu kilku testów, okazało się że karta MX 200 jest niemal dwukrotnie wolniejsza od MX 400. Nieźle radzi sobie w rozdzielczości do 1024x768 punktów (bez włączonego anty-aliasingu), jednak w wyższych wyraźnie daje o sobie znać mało wydajna pamięć. Nie wróżymy sukcesu tej karcie, zważywszy na jej cenę. Nieznacznie droższy układ MX 400 jest zdecydowanie szybszy - pozwala grać w rozdzielczości 1280x1024 punktów. Karta jest godna polecenia ze względu na dużą wydajność i niską cenę.

Test przeprowadziliśmy na komputerze z procesorem AMD Athlon 1,3 GHz i 256 MB RAM.

GE FORCE 2 PRO	3DMARK 2000	3dmark 2001	Quake 3	Unreal Tournament
640x480	9232	3953		
800x600	7623	3692	139,3	62,72
1024x768	5824	3291	100,6	58,4
1280x1024	3821	2402	64,1	
1600x1200	2681	1660	40,7	

Dane techniczne:
GeForce2 MX 200 - procesor taktowany zegarem 175 MHz, pamięci 166 MHz. Cena 315 zł z VAT.
GeForce2 MX 400 - procesor taktowany zegarem 200 MHz, pamięci 140 MHz. Cena 376 zł z VAT.
Geforce2 PRO - procesor taktowany zegarem 200 MHz, pamięci 400 MHz. Cena 1050 zł z VAT.
Do testów dostarczyli:
Ultramedia ..... www.ultramedia.com.pl
Action ..... www.action.com.pl

Magnetowid to wspaniałe, lecz przestarzałe urządzenie. Cyfrowe techniki wideo, stosowane w produkcji największych hitów Hollywoodu, wymagają zaopatrzenia się w napęd DVD. Zamożniejsi miłośnicy X Muzy decydują się na zakup zestawów kina domowego, innym muszą wystarczyć czytniki DVD montowane w komputerach.

Posiadanie odtwarzacza DVD jest obecnie absolutną koniecznością. Zarówno premiery filmowe, jak i starsze pozycje, są już powszechnie dostępne w wielu wypożyczalniach i sklepach. Różnicę jakościową między standardem DVD, zapewniającym obraz o wysokiej rozdzielczości i przestrzenny dźwięk, a wysłużonym VHS można określić krótko - przepaść.

Odtwarzacz stacjonarny

Stacjonarne odtwarzacze DVD przypominają nieco magnetowidy. Ich podłączenie do telewizora jest wyjątkowo proste - zasilanie, kabel audio-wideo i voila! Po włożeniu płyty do czytnika możemy zacząć delektować się osiągnięciami techniki cyfrowej. Odtwarzacze umożliwiają również odczytanie płyt w formacie Video CD oraz zwykłych płyt kompaktowych z muzyką, nie mogą być jednak używane jako czytniki danych komputerowych, a i takie można umieścić na płytach DVD.

Stacjonarne odtwarzacze DVD jeszcze do niedawna kosztowały co najmniej 2500 złotych, a za lepsze modele trzeba było zapłacić od 3000 do 4000 złotych. Dziś ceny markowych urządzeń spadły do 1200 - 1800 złotych. Aby skompletować zestaw kina domowego, do kwoty tej należy jeszcze doliczyć cenę dobrego telewizora i specjalnego wzmacniacza z kompletem głośników do odtwarzania dźwięku przestrzennego. Trudno określić górną granicę cenową takiego przedsięwzięcia. Jednych usatysfakcjonuje sprzęt za 7000 czy 8000 złotych, innych nic nie powstrzyma przed wydaniem sum dwukrotnie wyższych. Można również zastosować opcję minimum: odtwarzacz mniej znanej firmy za 900 złotych, stary telewizor 24" i słuchawki.

Czytnik w komputerze

Napęd DVD-ROM instalowany w komputerze przejmuje obowiązki czytnika CD-ROM. Umożliwia więc odtwarzanie płyt audio, CD-R i CD-RW. Potrafi również odczytać płyty DVD (na razie rzadko spotykane, ale być może za jakiś czas zastąpią mało pojemne CD), na których nagrane są dane, a nie filmy - np. gra komputerowa. Cena napędu DVD-ROM to około 400 złotych, czyli mniej więcej dwa razy tyle, ile zapłacimy za napęd CD-ROM.

Jak oglądać DVD?

Paweł Pilarczyk

Do oglądania filmów nie wystarczy sam czytnik DVD. Podstawą jest odpowiednio szybki komputer dekodujący w czasie rzeczywistym dane w formacie MPEG-2, w którym zapisane są filmy. Posiadacze maszyn z procesorami wolniejszymi niż 500 MHz będą musieli zaopatrzyć się w kartę dekodującą (od 250 do 400 złotych) lub graficzną, wspierającą dekompresję filmów z płyt DVD (np. z chipem ATI Rage 128 lub ATI Radeon).

Zakup czytnika i zapewnienie odpowiedniej mocy obliczeniowej zestawu komputerowego nie kończy przygotowań do cyfrowego seansu. Jedną z większych barier do pokonania jest przekątna monitora, którym dysponujemy. Absolutne minimum to 17 cali, wskazane 21 lub więcej. Dobrym wyjściem jest podłączenie komputera do 29-calowego telewizora, jednak do tego potrzebna jest karta graficzna z wyjściem TV. Poza tym telewizor musi stać w pobliżu komputera...

Dyskomfort hakera

Zarówno stacjonarny zestaw kina domowego, jak i DVD z komputera, wymagają w gruncie rzeczy podobnych nakładów finansowych. Dobry telewizor, wzmacniacz, komplet głośników i odtwarzacz to wydatek porównywalny z zakupem nowoczesnego komputera z szybkim procesorem i monitorem o dużej przekątnej ekranu. Nie ulega wątpliwości, że pierwsze rozwiązanie jest dużo bardziej komfortowe, ale też dużo mniej uniwersalne.

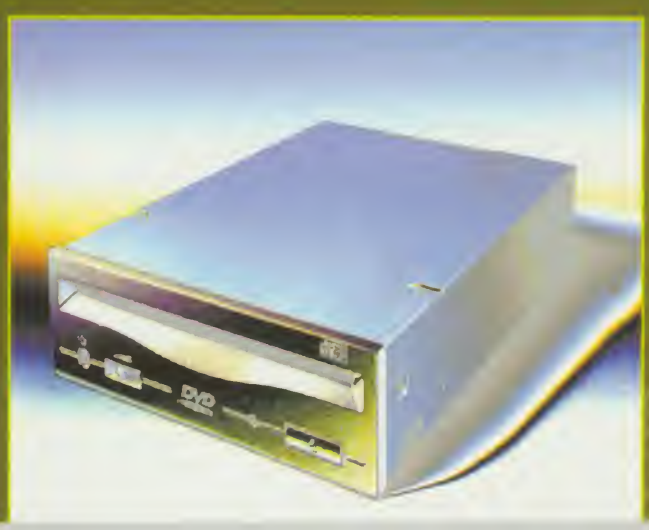
DVD-ROM zainstalowany w komputerze daje przede wszystkim możliwość przegrywania filmów. Skopowany z płyty plik zajmuje co prawda kilka gigabajtów, jednak dzięki technice DivX, o której pisaliśmy w jednym z poprzednich numerów, można skompresować go do objętości zwykłej płyty CD, nie tracąc zbyt dużo na jakości obrazu. Czytniki komputerowe potrafią również odczytywać płyty przeznaczone dla innych regionów świata niż Europa - np. dla Stanów Zjednoczonych czy Japonii, podczas gdy odtwarzacze stacjonarne posiadają zabezpieczenie, które to uniemożliwia. (Blokadę czytnika komputerowego, można usunąć oprogramowaniem pobranym z Internetu. W przypadku stacjonarnego odtwarzacza wymagałoby to użycia lutownicy.)

Nie można się jednak oszukiwać, że DVD zainstalowany w komputerze zapewni widzowi taką samą przyjemność, jak zestaw kina domowego. Komfort obniża między innymi szum komputerowych wentylatorów i dźwięki wydawane przez dysk twardy, które rozpraszają uwagę przede wszystkim podczas bardziej nastrojowych albo pełnych napięcia chwil. Poza tym ekran monitora przeważnie jest dużo mniejszy niż przekątna najgorszego telewizora..

DVD, czy DVD?

Właściwie dobrany zestaw kina domowego oferuje widzowi ogromny komfort i niezapomniane przeżycia podczas seansu filmowego. Jego największa wada to ograniczone funkcje. Nie da się przecież oglądać filmów 12 godzin na dobę, a przy komputerze można siedzieć znacznie dłużej. Zwłaszcza jeśli jest to nowoczesna maszyna z 21-calowym monitorem, nagrywarką, czytnikiem DVD-ROM, mnóstwem pamięci i ogromnym twardym dyskiem.

Przyjemnie byłoby mieć obie te zabawki, jednak ze względów ekonomicznych polecamy zakup samego czytnika do komputera.



WITRYNY JASNOWIDZENIA

Recenzje i zapowiedzi wszystkich gier, które ukazują się co miesiąc na świecie, nie zmieściłyby się nawet w największym czasopiśmie o grach. Ten problem nie dotyczy internetowych magazynów dysponujących nieograniczoną przestrzenią na dyskach twardych i możliwością błyskawicznego zamieszczania artykułów. Witryn poświęconych grom jest w Sieci mnóstwo. Oto najlepsze z najlepszych.

ADRENALINE VAULT

http //www.avault.com

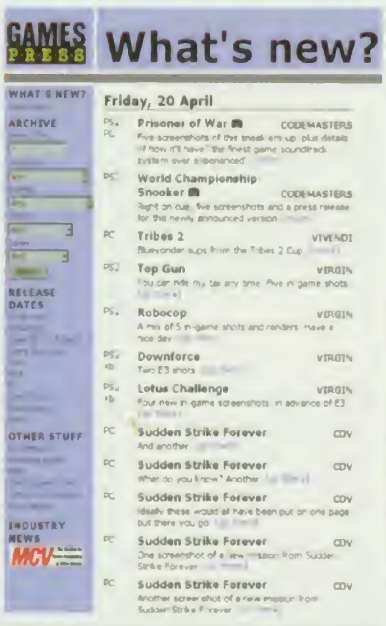
Tryllu

Rewelacyjna strona. Podzielony na sekcję konsolową i pecetową dział newsów, uaktualniany kilka razy dziennie, zawiera najświeższe informacje i obrazki z gier. Dział recenzji i zapowiedzi obfituje w bogato ilustrowane kilkustronicowe teksty. Kalendarz premier obejmuje plany wydawców na najbliższy rok. Olbrzymia baza cheatów oraz potężne zbiory wersji demo i filmów z gier. Warto poznać dział sprzętowy, dział z publicystyką, wywiadami i znakomicie działającą, aczkolwiek wyposażoną w kiepski interfejs, przeszukiwarkę serwisu

GAMESPOT

http //www.zdnet.com/gamespot

Megaserwis prezentujący mnóstwo świeżych wiadomości ze świata gier komputerowych: zapowiedzi, recenzje, wywiady i dema. Bezapelacyjnie najmocniejszą stroną amerykańskiego Gamespota jest świetnie zaprojektowana wyszukiwarka, która wyświetla wyniki zapytań podzielone na kilka działów. Bezbłędnie opracowano „silnik" serwisu – czytelnik błyskawicznie uzyskuje informacje na temat wskazanej gry: recenzję, zapowiedź, związane z nią newsy. Surfowanie ułatwia podział na sekcje poświęcone poszczególnym rodzajom gier, a nad ciągłym informowaniem nas o aktualizacji serwisu czuwa automat rozsyłający do skrzynek pocztowych abonentów codzienny biuletyn.



GAMESPRESS

http //www.gamespress.co.uk

Kolejny brytyjski serwis przeznaczony głównie dla redaktorów czasopism i witryn o grach komputerowych. Na Gamepress zamieszczane są wyłącznie oficjalne, ogłoszone przez wydawców gier zapowiedzi i newsy. Gamespress umożliwia zaawansowane wyszukiwanie i wyświetlanie artykułów uszeregowanych według daty publikacji, platformy sprzętowej, rodzaju gry itp. Oferuje również powiadamianie pocztą elektroniczną o uaktualnieniach serwisu.

VALHALLA

http //www valhalla pl

Jeden z najstarszych i najlepszych polskich serwisów o grach. Uaktualniany jest kilka razy dziennie. Zawiera wiadomości, recenzje i zapowiedzi oraz galerię obrazków z gier. Wiele podstron Valhalli prowadzą niezależni autorzy, którzy korzystając z hostingu, sprawują pieczę nad konkretnymi grami. Serwis regularnie organizuje konkursy. Wada – brak wyszukiwarki

GAMESPOT. CO. UK

http //www.gamespot.co.uk

Brytyjska wersja Gamespota. Podobnie jak tamta strona oferuje olbrzymią bazę recenzji i najświeższych zapowiedzi dotyczących europejskich wersji gier i terminów ich premier. Wyszukiwarka spisuje się na medal.

GAMEGURU

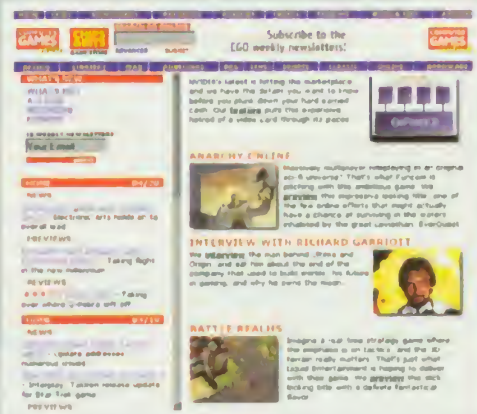
http //gameguru box sk

Serwis różni się tym, że nie zatrudnia własnych dziennikarzy. Zawiera gigantyczny zbiór odnośników do newsów, wywiadów, recenzji i zapowiedzi ukazujących się na innych stronach poświęconym grom komputerowym. Istotną jego zaletą jest olbrzymia baza cheatów, trainerów i odnośników do najlepszych stron związanych z grami komputerowymi. Jeśli chcemy dowiedzieć się, co pojawiło się w Sieci na temat Quake'a IV, Gameguru jest do tego najlepszym narzędziem.

COMPUTER GAMES ONLINE

http //www cdmag com

Następny przedstawiciel gatunku megaserwisów. Mnóstwo recenzji, zapowiedzi, artykułów i wiadomości z ostatniej chwili, podzielonych chronologicznie i według rodzajów gier. W nagłówku każdego artykułu znajduje się zestaw odnośników kierujących czytelnika do innych publikacji o podobnej tematyce, znajdujących się na stronach CDMag. Pozeraczy informacji usatysfakcjonuje rozsyłany pocztą biuletyn, oddzielny dla każdego gatunku gier, i sprawnie działająca przeszukiwarka serwisu.



STREFA

http //www.strefa.com

Profesjonalny serwis, jeden z najlepiej istniejących w polskim Internecie. Podobnie jak Valhalla. Strefa zapewnia hosting co ciekawszym stronom o grach i cyklicznie organizuje konkursy. Zestaw standardowych działów, tyle że przeznaczonych na polski rynek. Brak wyszukiwarki.

Warte wzmianki:

ONET: GRY

Serwis informacyjny znajdujący się pod opieką Onetu, największego polskiego portalu. Newsy, recenzje i zapowiedzi. Funkcjonalna przeszukiwarka.

WP: GRY

Witryna znajduje się pod opieką Wirtualnej Polski i prezentuje poziom podobny do serwisu Onetu. Ma nieco skromniejszą oprawę graficzną.

BLUESNEWS

Obecnie już kultowe źródło informacji na temat gier komputerowych, głównie należących do gatunków FPP i TPP. Ogrom informacji.

SHUGASHACK

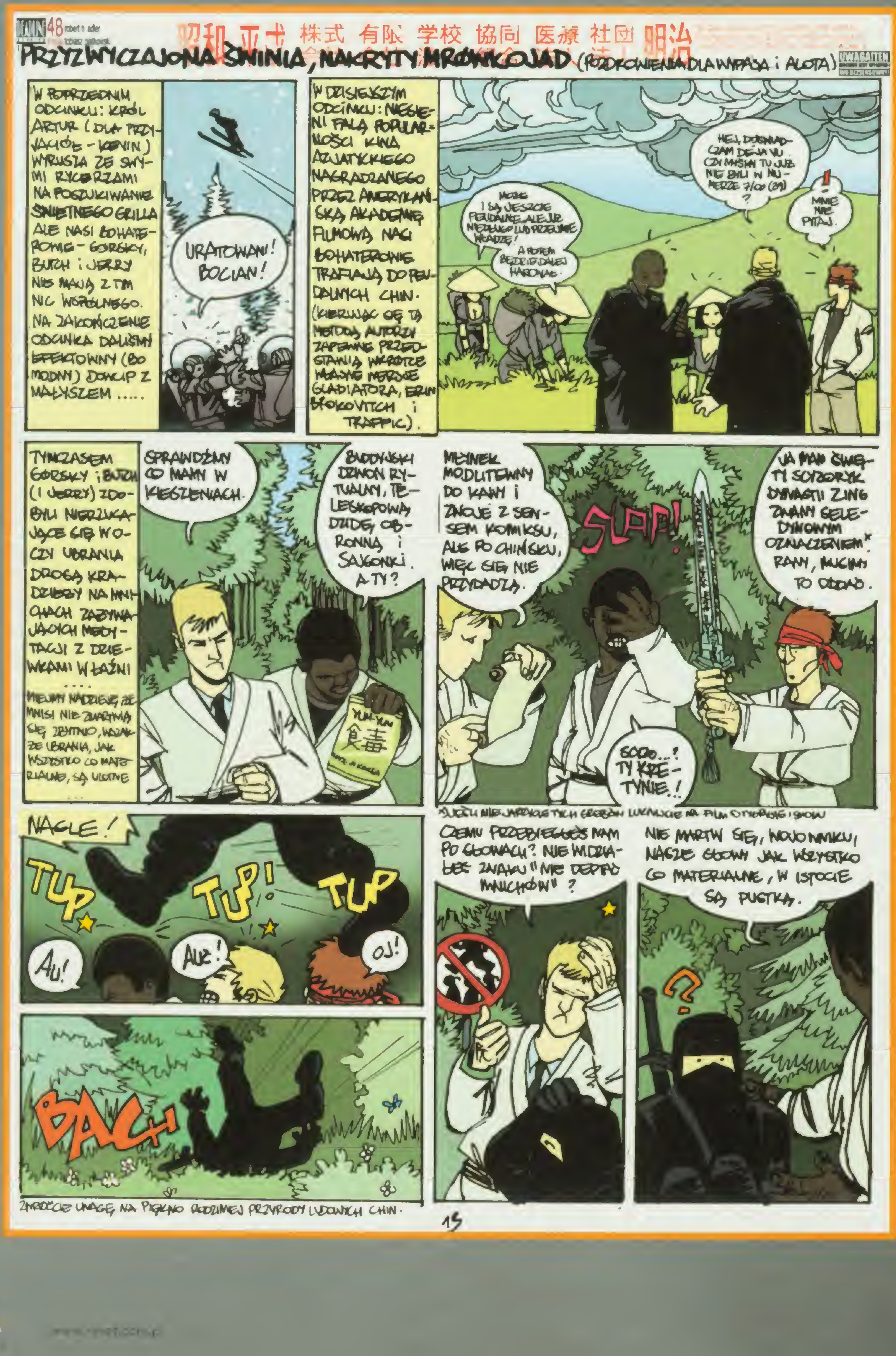
Równie popularny jak Bluesnews, adresowany do pensjonariuszy szpitali psychiatrycznych. Zawartość: gry FPP i TPP.

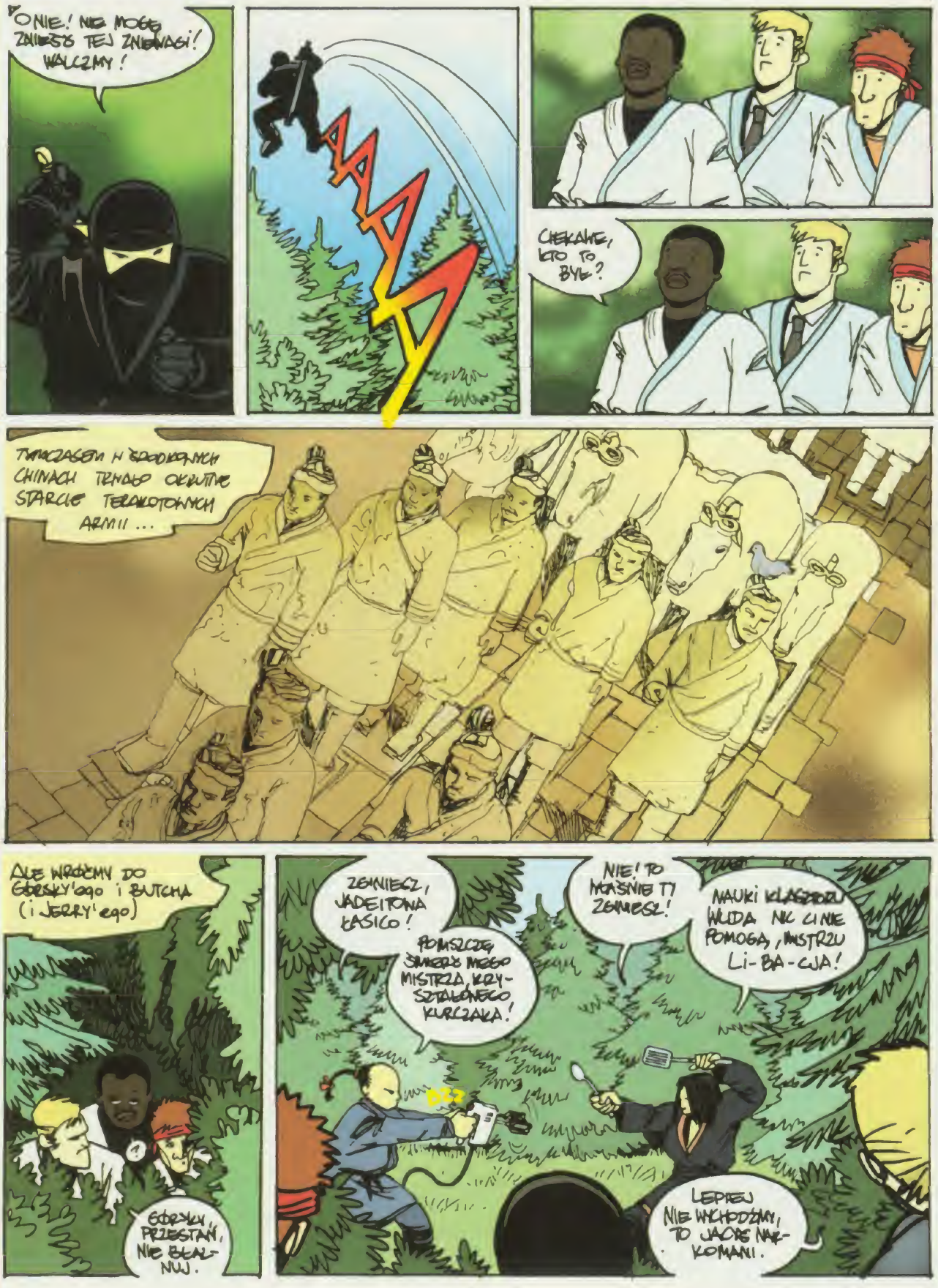
eUNIVERSE GAMES

Euniverse należy do megaserwisów. Stosunkowo nowy, powstał w wyniku konsolidacji stron Gamers' Alliance.

GAMESDOMAIN

Najświeższe wiadomości, zapowiedzi, dema, cheaty, recenzje – wszystko, czego graczowi do szczęścia potrzeba.


48 robert h. adler
PRZYZWYCZAJONA ŚWINIA, NAKRYTY MRÓWKOJAD (POZDROWIENIA DLA WYPASA i ALOTA)
UWAGA!TEN
W POPRZEDNIM ODCINKU: KRÓL ARTUR (DLA PRZYJACIÓŁ - KEVIN) WYRUSZA ZE SWYMI RYCERZAMI NA POSZUKIWANIE ŚWIĘTEGO GRILLA ALE NASI BOHATEROWIE - GORSKY, BUTCH i JERRY NIE MAJĄ Z TYM NIC WSPÓLNEGO. NA ZAKOŃCZENIE ODCINKA DALIŚMY EFEKTOWNY (BO MODNY) DOWCIP Z MAŁYSZEM .....
URATOWANI! BOCIAN!
W DZISIEJSZYM ODCINKU: NIESIENI FALĄ POPULARNOŚCI KINA AZJATYCKIEGO NAGRADZANEGO PRZEZ AMERYKAŃSKĄ AKADEMIĘ FILMOWĄ NASI BOHATEROWIE TRAFIAJĄ DO FEUDALNYCH CHIN. (KIERUJĄC SIĘ TĄ METODĄ AUTORZY ZAPEWNE PRZEDSTAWIĄ WKRÓTCE WŁASNE WERSJE GLADIATORA, ERIN BROKOVITCH i TRAFFIC).
A POTEM BĘDZIE DALEJ HARONAĆ.
HEJ, DOŚWIADCZAM DEJA VU. CZY MY SIĘ TU JUŻ NIE BYLI W NUMERZE 7/00 (39) ?
!
MNIE NIE PYTAJ.
TYMCZASEM GORSKY i BUTCH (I JERRY) ZDOBYLI NIERZUCAJĄCE SIĘ W OCZY UBRANIA DROGĄ KRADZIEŻY NA MNICHACH ZAŻYWAJĄCYCH MEDYTACJI Z DZIEWKAMI W ŁAŹNI ....
MIEJMY NADZIEJĘ, ŻE MNISI NIE ZMARTWIĄ SIĘ ZBYTNIO, BOWIEM ZE UBRANIA, JAK WSZYSTKO CO MATERIALNE, SĄ ULOTNE ...
SPRAWDŹMY CO MAMY W KIESZENIACH.
BUDDYJSKI DZWON RYTUALNY, TELESKOPOWĄ DZIDĘ OBRONNĄ i SAJGONKI. A TY?
YUM-YUM
食毒
MŁYNEK MODLITEWNY DO KAWY i ŻARCIKI Z SENSEM KOMIKSU, ALE PO CHIŃSKU, WIĘC SIĘ NIE PRZYDADZĄ.
SLAP!
JA MAM ŚWIĘTY SCYZORYK DYNASTII ZING ZNANY SELEDYNOWYM OZNACZENIEM*. RANY, MUSIMY TO ODDAĆ.
SODO...! TY KRETYNIE.!
NAGLE!
TUP
TUP!
TUP
AU!
AUĆ!
OJ!
BACH
ZWRÓĆCIE UWAGĘ NA PIĘKNO RODZIMEJ PRZYRODY LUDOWYCH CHIN.
CZEMU PRZEBIEGŁEŚ NAM PO GŁOWACH? NIE WIDZIAŁEŚ ZNAKU "NIE DEPTAĆ MNICHÓW" ?
NIE MARTW SIĘ, NOWOWNIKU, NASZE GŁOWY JAK WSZYSTKO CO MATERIALNE, W ISTOCIE SĄ PUSTKĄ.
?
15


O NIE! NIE MOGĘ ZNIEŚĆ TEJ ZNIEWAGI! WALCZMY!
AAAA
CHWILKĘ, KTO TO BYŁ?
TYMCZASEM W ŚRODKOWYCH CHINACH TRWAŁO OKRUTNE STARCIE TERAKOTOWYCH ARMII ...
ALE WRÓĆMY DO GÓRSKY'EGO I BUTCHA (I JERRY'EGO)
GÓRSKY, PRZESTAŃ, NIE BLAŁNUJ.
ZEMNIECZ, JADEITOWA KASICO!
POMSZCZĘ ŚMIERĆ MEGO MISTRZA, KRYSZTAŁOWEGO KURCZAKA!
NIE! TO NIEMOŻLIWE TY ZEMNIESZ!
NAUKI KLASZTORU WUDA NIC CI NIE POMOGĄ, MISTRZU LI-BA-CJA!
LEPIEJ NIE WCHODŹMY, TO JAKIŚ NARKOMANI.

ATAK "KOCI PAZUR"!
GIŃ!
MIAAOUU
DRRRAP!
CZEŚĆ, MICHAEL ...
BACH
UCH!
PÓŁ BIEDY, ŻE TO SAMICA!
TYMCZASEM W ŚRODKOWYCH CHINACH OKRUTNE STARCIE TERAKOTOWYCH ARMII OSIĄGNĘŁO APOGEUM....
ALE WRÓĆMY DO NASZYCH BOHATERÓW...
SPÓJRZCIE, TO LEGENDARNA GÓRA ZWANA "GÓRĄ, Z KTÓREJ JAK SKOCZYSZ TO SIĘ ZABIJESZ". LEGENDA MÓWI, ŻE JEŚLI Z NIEJ SKOCZYSZ TO SIĘ ZABIJESZ
TYMCZASEM NA ZBOCZU GÓRY - Z KTÓREJ JAK SKOCZYSZ TO SIĘ ZABIJESZ MNISI KLASZTORU WUDA WIEDLI SPOKOJNE ODDZIENNE ŻYCIE...
CIEPŁO, CO?
TAK, BO
MASZ NO JAKIŚ PROWIANT?
BRAT NA RAZ NIE WZIĄŁ PROWIANTU I BYŁBY ZGINĄŁ CZY ZOSTAŁ SIEROTĄ.
O, ŻE WRÓCIŁ I TO
NO, NIE, KTOŚ NAM ZAJEBAŁ CIUCHY!
PRZYPOMINAMY, ŻE CO, BO, NO, NA, BYŁBY, NIE I CZY TO IMIONA MYCHÓW.

OSTATECZNIE ZAMÓDLSZY x SIĘ NA IDEACH KONFUCJANIZMU I WSZECHOBECNEJ PUSTCE MASI BOHATEROWIE WYRUSZYLI DO HONGKONGU ...
CHINY
KANTON
MAKALU
VICTORIA
HONGKONG
ZWROTNIK RAKA
MORZE POŁUDNIOWOCHIŃ
NIE SĄDZIMY, ŻEBY PO Nº 7/00 (39) RESETU ZNALAZŁ SIĘ JESZCZE KTOŚ CHĘTNY...
BY ZNALEŹĆ WYTCHNIENIE W ZGNIŁOZACHODNIEJ DEKADENCJI, UŻYLI PRZY TYM BIBLIJNEJ METODY CHIŃSKICH MINJA, ALE JERRY NADEPNĄŁ NA ROZDYMKĘ I ZOSTAŁ W TYLE.
AŁAJ!
CHLAP
CHLAP
CHLAP
ALE JEŚLI JEDNAK KTOŚ SIĘ ZNAJDZIE, TO NIECH PONTORZY TO SZYBKO NO RAZY
GDZIEŚ ZA TYM ROGIEM JEST LOTNISKO ...
BANK
BRITFISH AIRWAYS
BANK
BANK
BAR
BAR
BAR
BANK
NATYCHMIAST NAWIĄZALI ŚCISŁĄ WSPÓŁPRACĘ Z LOKALNĄ POLICJĄ ...
W OWOCNEJ WYMIANIE DOŚWIADCZEŃ ....
ALO!
GUL!
GUL!
WYDATNIE POMAGAŁ IM ICH SZEF.
BANK
銀行
BAR
BANKOBAR
BAR
BANK
SKUP OPAKOWAŃ SZKLANYCH
TYM RAZEM WYWOŁACIE JEDYNIE ZŁOŚLIWEGO DEMONA, KTÓRY POJAWIA SIĘ ZNIEMACKA GDY JESTEŚCIE W SYTUACJI INTYMNEJ I GŁOŚNO KOMENTUJE. HAVE FUN.
W KOŃCU WZIĘLI UDZIAŁ W NIEBEZPIECZNEJ AKCJI...
HKPD
HKPD
x) KURDE ALE MNIE ŁEB RYPIE
xx) – NOO.
UWAŻAJCIE! SĄ NIEBEZPIECZNI I ZDECYDOWANI NA WSZYSTKO!
NO TO ROLA
x) CISZA W EFERZE! ŁEB MI PĘKA!
PRZECIWNICY BYLI NIEBEZPIECZNI I ZDECYDOWANI NA WSZYSTKO.
CHOPIN-9 CANNON
DISTANCE 75 m
ZOOM 40x
AUTOFOCUS: ON TARGET
GÓRSKY, BUTCH UWAŻAJCIE!
CDN!

SIÓDMA EDYCJA

Od pewnego czasu jest już Siódma Edycja. Wprowadzono w niej radykalne zmiany. Czemu Wizards of the Coast zdecydowali się na tak karkołomny zabieg?

Michał Macioszczyk

TYM KARTOM DZIĘKUJEMY

Zmiana środowiska turniejowego będzie niewątpliwie bardzo mocno zauważalna (mówię tu o typie 2). Rotacja, która nastąpiła, nie jest jedynie zabiegiem kosmetycznym. Oto najważniejsze karty, które tracimy:

Armageddon - znika z T2 kilka talii opierających się właśnie na tej karcie. Przykładami mogą być White Weenie (w „starym" stylu) czy też biało-zielony beatdown. Z drugiej strony brak Armageddonu niewątpliwie wzmocni talie kontrolne oraz generalnie wszystkie decki wymagające większych zasobów mana. Z pewnością jest to zmiana najbardziej wpływająca na środowisko T2.

Tutory (zwłaszcza Vampiric Tutor) - z jednej strony zmniejsza zagrożenie ze strony talii opierających się na układach, z drugiej zwiększa element losowości w grze. Ja raczej się z tego nie cieszę.

River Boa - jeden z najlepszych stworów za 2 mana w całym gatheringu, dla większości talii z kolorem zielonym niemal obowiązkowy.. Nie kryjmy tego - istnienie kart obowiązkowych zmniejsza możliwości budowy ciekawych talii, niech Boa spoczywa więc w pokoju.

Terror- oczywiście jest sporo różnych zamienników tej karty, jednak robi się przykro, że coś, co było „od zawsze", a zarazem karta dobrze wyważona znika z typu drugiego...

Crusade- natychmiast zastąpione przez Glorious Anthem Wydaje się to sensownym posunięciem, Krucjata była w odpowiednim decku „zbyt dobrą".

Perish, Chill, Light of Day i inne karty „antykolorowe" - dostajemy parę kart na pocieszenie, słabszych, a zarazem grywalnych. Sytuacja podobna nieco jak przy Crusade, nie ma co rozpaczać.

Power Sink- patrz Terror.

Hammer of Bogardan - szkoda, wielka szkoda, bo to jedna z najciekawszych (moim zdaniem) kart w MtG. Ostatnio nie była stosowana zbyt często, miała już konkurencję, ale mimo wszystko żal.

To tylko przykłady. Jednak można się domyślać, do czego WotC dążyli: do dalszego spowolnienia oraz (a może przede wszystkim) stworzenia sytuacji, gdy pole gry będzie się składało z talii nastawionych na większe stwory...

WCHODZI NOWE

Taką interpretację zamierzeń twórców Siódmej Edycji, zdaje się potwierdzać wprowadzenie niektórych kart.

Static Orb - bardzo ciekawa karta, niedoceniana wcześniej, może teraz uda się komuś zbudować skuteczną talię opierającą się właśnie na niej.

Pyroclasm - bardzo sympatyczny „mass removal", co prawda jeden z wielu, jednak zawsze miło mieć wybór.

Duress - bardzo wyraźne wzmocnienie koloru czarnego... Na tyle dobra karta, że można się zastanawiać, czy czasem nie stanie się obowiązkowa we wszystkich taliach z czarnym kolorem.

Serra Angel, Mahamoti Djinn i inne duże, skuteczne stwory - najprawdopodobniej będą grywalne w nowym środowisku, co jest wiadomością dobrą (głównie dlatego, że „zastępują" odchodzące stwory, które grywalne nie były, np. Archangel).

Sacred Ground - kolejne wzmocnienie dla talii wymagających dużo mana.

Thieving Magpie - jeszcze jeden latający, dobry do powolnych talii stworek, będący zarazem jednym z ciekawszych sposobów na dobieranie kart.

Gerrard's Wisdom - jedno z najskuteczniejszych zaklęć związanych z dodawaniem punktów życia.

Corrupt - bardzo dobrze wyważone zaklęcie zastępujące Drain Life'a, cieszy jego powrót do edycji podstawowej.

Arcane Laboratory - kolejny sposób na powiedzenie „nie" taliom (przynajmniej niektórym) opartym na układach oraz poparcie talii kontrolnych.

MIĘKKIE LĄDOWANIE

Przedstawiony spis daje jedynie ogólne pojęcie o nowych trendach w Gatheringu. Warto zwrócić uwagę, że wśród wymienionych kart wracających do 7 Edycji nie ma ani jednego zaklęcia związanego z szybkimi, agresywnymi taliami, żadna tego typu grywalna karta de facto nie pojawiła się.

WotC wykonało zabieg dość karkołomny, jakkolwiek zakończony bezpiecznym lądowaniem.

MEGRIM DECK?

Wraz z 7 Edycją znowu pojawiła się w naszych rękach dość ciekawa karta - Megrim. Z jednej strony wydaje się skuteczna, z drugiej jej atrakcyjność w talii stoi pod dużym znakiem zapytania.

Odpowiednio wspomagany Megrim mógł swego czasu zadać przeciwnikowi kilkanaście bądź nawet kilkadziesiąt obrażeń w jednej turze, co czyniło z niego potężną broń. Jego atrakcyjność znacznie jednak spada, jeśli wziąć pod uwagę, że sam Megrim niczego nie zdziała, bowiem „tylko" wspomaga działanie innych zaklęć i pomaga w tworzeniu układów i kombosów. Czy zatem Megrim jest godny zainteresowania?

KAWIOŻERCZE KOMBOSY

Narzucającym się pomysłem podczas budowania talii z Megrimem jest stworzenie czarnego, agresywnego discardu. Nie dysponujemy jednak odpowiednio silnymi i licznymi zaklęciami związanymi z wyrzucaniem przeciwnikowi kart. Można by ten brak uzupełnić, wprowadzając szybkie stworki (jeszcze kilka czarnych tego typu znajdziemy), jednak taka talia byłaby prawdopodobnie dość słaba, mało odkrywcza i co najgorsze nieciekawa w grze. Czy lepiej dodać kolor czerwony? Dostaniemy do ręki direct damage lub przydatne zaklęcia, np. Void, bądź pasujące do talii stworki (Blazing Specter). Niestety, talia nadal będzie niezbyt ciekawa.

Może spróbować fundecku (z teoretyczną możliwością przekształcenia w talię turniejową) opartego na większym układzie? Zwróćmy uwagę, jak ładnie działa kombo Megrim + Warped Devotion + niebieskie karty wracające permanenty ze stołu do ręki... Kiedy na stole są oba czarne enchantmenty, niepozorny Recoil powoduje spowolnienie przeciwnika, zdiscardowanie mu dwóch kart i zadanie 4 punktów obrażeń. Ładnie, nieprawdaż? A pomyślmy, co się dzieje, gdy na stole jest kilka kopii Megrima lub Warped Devotion (przy dwóch M i dwóch WD na stole Recoil powoduje wrócenie karty przeciwnikowi, zdiscardowanie przez niego 3 kart i 12 ranek...)

ATAK I OBRONA

Decyzja podjęta - budujemy talię opartą na dwóch enchantmentach wspomaganych przez discard i ?wracanie permanentów do ręki. Taka talia niejako z założenia jest dość groźnym przeciwnikiem dla decków kontrolnych. Jak się jednak bronić przed tak agresywnymi taliami, jak choćby Fires? Tu sprawa wygląda mniej różowo, bez optymalnej ręki niewiele zdziałamy. Możemy starać się przeciwdziałać zagrożeniu, dodając Ensnaring Bridge, który niewątpliwie powstrzyma część ataków - wszak karty, które mamy są zazwyczaj tanie, zużywamy je szybko. Obronę tę można wzmocnić za pomocą niedocenianego Grafted Skullcap. Jeżeli przeciwnik nie ma czegoś do niszczenia artefaktów w ręku, kontrolujemy sytuację.

POSZERZ AREAŁ

Niewątpliwą zaletą naszego fundecku jest możliwość modyfikowania go na 101 sposobów. Jest przecież zdecydowanie więcej kart godnych włożenia do talii niż marne 60 sztuk. Osoby lubiące bawić się szczegółami, podmieniać jedną kartę i patrzeć na efekty, mają tu wielkie pole do popisu. Jednak należy być ostrożnym. Przede wszystkim nie przesadźmy z kosztami rzucania zaklęć. Jeśli deck nie ma co robić w drugiej turze, w wielu przypadkach oznacza to dla niego przegraną.

Nie przesadzajmy też z kontrolnymi zaklęciami. Talia musi być w miarę agresywna, kontry służyć jednak powinny raczej jako straszak, a nie kluczowa część decku. Oczywiście, jeśli zdecydujemy się na użycie Grafted Skullcap, zrezygnujemy z kontr (względnie dzięki sideboardowi stosujemy te rozwiązania zamiennie).

Obok przykładowy spis kart w megrimowej talii. Proszę go jednak nie traktować jako wzoru gotowego decku. To raczej zasygnalizowanie ciekawych, godnych wykorzystania zaklęć.

4 Megrim
4 Warped Devotion
4 Recoil
3 Boomerang
2 Repulse
2 Ravenous Rats
1 Probe
2 Wash Out
1 Stormscape Apprentice
2 Urza's [illegible]
1 Diabolic Intent
2 Bog Down
4 Duress
2 Waterfront Bouncer
1 Doomsday Specter
1 Abyssal Specter
9 Swamp
7 Island
4 Salt Marsh
4 Terminal Moraine

Leviathan

INTERNETOWE CZARY

I znów w mieście. Po trzech miesiącach podróży w głowie mam mętlik. Tyle widziałem, i tyle słyszałem. Mimo to nadal nie znam wielu odpowiedzi na pytania, jakie mnie nurtują. Chyba już czas skorzystać z najwyższej wiedzy. Hm... Które to było zaklęcie... A, już wiem... HTTP://RPG.GILDIA.PL.

Co my tu mamy? Wielkie księgozbiory dotyczące Warhammera - nowe bestie i religie, ciekawe profesje i bohaterowie. Patrząc w przyszłość widzę Deadlands, dużo skryptów o świecie Cyberpunk 2020 i Gasnących Słońcach.

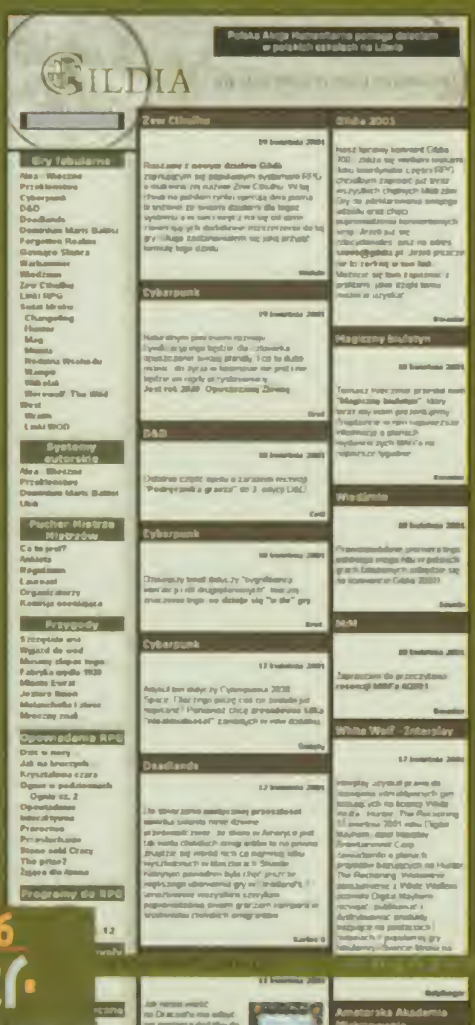
O! Widzę też dostęp do zbiorów o Świecie Mroku! Naprawdę potężne źródło wiedzy. Dużo informacji o dzieciach nocy i wojowniczych ludziach - wilkach. Będę musiał tu kiedyś posiedzieć dłużej.

A co poza tym... Nowe czary do generowania postaci, ciekawe opowiadania o towarzyszach broni. Jest też baza konwentowa, gdzie są podane terminy spotkań i program konwentu.

Świetny ten czar... A najlepsze jest to, że z czasem jego siła rośnie i będzie można znaleźć tam coraz więcej informacji.

Mam jednak jeszcze kilka pytań - znalezienie odpowiedzi może być kłopotliwe. Chwileczkę... Przecież mogę użyć wspaniałego zaklęcia wszechwiedzy brzmiącego HTTP://WWW.RPGGATEWAY.COM. Z otwartej nim magicznej bramy mogę dostać się do wielu interesujących bibliotek, zawierających mnóstwo ciekawych skryptów. Sam zbiór tego czaru zawiera ponad 4500 odnośników. Są podzielone tematycznie, wystarczy wybrać odpowiednią kategorię i naszym oczom ukazuje się lista odnośników...

Inne zaklęcia już wkrótce.



MISTRZ GRY: Widzisz ogra. Jest tłusty i chyba cię ze zaźlił. Pokiwał w twoją stronę maczugą...

RYCERZ: „Ha! Jakem Wiktor von Vektor przerobię bestię na stroganoff!" I wyciągam kuszę.

MG: Ogr z planą na pysku szarżuje w twoim kierunku, rycząc coś niezrozumiale.

R: Strzelam natychmiast, a nawet jeszcze wcześniej.

MG: No to popatrzmy... Rzut kością. Inicjatywa. Oczywiście. Jeszcze raz. Świetnie. Trafienie krytyczne. Hmm... Spójrzmy do tabelki. Oho! Właśnie trafiłeś sam siebie.

R: Że jak? Kuszą!?

MG: W rzeczy samej. I to prościutko w serce. Obawiam się, że nie żyjesz.

R: #*@&#!!!

FABUŁA

W wielu systemach role-playing skuteczność działań podejmowanych przez gracza uzależniona jest od wykonywanych przez niego rzutów kośćmi. Jeśli gracz nie ma szczęścia w grach hazardowych, to i w RPG spotka go zapewne przegrana.

SYSTEMY FABULARNE

W systemach fabularnych, takich jak AD&D, Warhammer czy na przykład cieszące się ostatnio pewną popularnością Gasnące Słońca, żadne bardziej skomplikowane działanie bohatera nie może się obyć bez rzutu kością. Już tworzenie postaci polega na losowym określeniu większości cech. Może wtedy dojść do sytuacji, że wojownik uzyska siłę 2 i nie będzie w stanie podnieść miecza, a co dopiero skutecznie go używać.

Innym mankamentem klasycznego RPG są nadmiernie wydłużone epizody, w których toczy się walka. Żmudne obliczenia przekształcają 10-minutową potyczkę w trwający godzinę maraton. Dobrze się wtedy bawią tylko mistrz gry i gracz, który aktualnie bierze udział w walce. Reszta drużyny w oczekiwaniu na swój ruch zapuszcza korzenie i brody.

Ile razy idąc mieszczanom ulicą, czułeś się niepewnie? Czy miałeś wrażenie, że ktoś cię obserwuje? A może kiedyś ocknąłeś się i nie byłeś w stanie przypomnieć sobie, co się działo przez ostatnią godzinę?

W wielu wie o tym, że równolegle do naszego świata istnieje drugi. Te dwa plany są nierozerwalnie połączone ze sobą i nawzajem się przenikają. Świat Mroku pełen jest tajemnic i zagadek, a najwięcej informacji o nim można znaleźć w ludowych przekazach, bajkach i legendach. Niektórzy mieszkańcy Świata Mroku byli wcześniej obywatelami naszej rzeczywistości, jednak za sprawą pewnych wydarzeń, albo jeśli ujawnili swoje specyficzne cechy, trafili do mrocznego uniwersum. Jest ono niezmiernie ciekawe, ale i bardzo niebezpieczne.

WILCZY

PRZEKLĘCI

Wielkie nowoczesne miasta są areną ich nocnych łowów. Wychodzą z kryjówek na polowania dopiero po zmroku. Zwierzyną stają się nieświadomi niczego ludzie, którzy często bez swojej woli oddają im cenne vitae. Ciąży na nich piętno pierwszego z rodu, przeklętego przez Boga. Oni sami nazywają siebie potomkami Kaina. Ludzie mówią o nich... wampiry.

Między klanami wampirów toczy się nieustanna walka o władzę. Kainici boją się tylko trzech rzeczy: światła słonecznego, gehenny, czyli apokalipsy wampirów, oraz odkrycia ich istnienia przez ludzi, co skończyłoby się kolejną świętą wojną, która pochłonęłaby jeszcze więcej ofiar niż ta sprzed wielu wieków. Przywódcy klanów stworzyli prawo Maskarady, które zakazuje ujawniania tajemnicy istnienia wampirów śmiertelnym. Ostatnio jednak ta zasada jest coraz częściej łamana.

KONTRA NARRACJA

Aby nadać głębię fabule i zwiększyć dynamikę rozgrywki, wymyślono systemy, w których mistrz gry ma większą swobodę kreowania zdarzeń

SYSTEMY NARRACYJNE

Gry narracyjne - Wampir Maskarada, Wilkołak Apokalipsa czy Mag Wstąpienie, to role-playing, w których nacisk położono nie na akcję, lecz przede wszystkim na wytworzenie nastroju, stworzenie rozbudowanej opowieści. Gracz sam decyduje, jak ma wyglądać jego postać, jakie ma mieć cechy i cele w życiu. Nie oznacza to jednak, że kości są całkowicie zbędne. Można wykorzystywać je do ustalania wyników walki, trzeba przyznać, że jest ona znacznie uproszczona w porównaniu z klasycznymi systemami fabularnymi. Bardziej doświadczeni mistrzowie gry w ogóle rezygnują z użycia kości, polegają wyłącznie na rozbudowanych opisach i własnej inwencji. Może to jednak stwarzać pewne zagrożenia. Władza narratora jest właściwie nieograniczona, życie całej drużyny zależy wtedy wyłącznie od jego nastroju.

ZŁOTY ŚRODEK

Najlepiej zrównoważyć losowe momenty umiejętnie prowadzoną narracją, ale nie rezygnować całkowicie z użycia kości. Gra nabierze dynamiki, a płytkie z pozoru postacie z systemów RPG - psychologicznej głębi. Obecność kości w grze zapobiegnie też sytuacjom, w których mistrz będzie posiadał nadmierną władzę. Każdy gracz powinien mieć bowiem możliwość zażądania w dowolnym momencie sesji wykonania testu, jeśli uważa, że został niesprawiedliwie potraktowany przez prowadzącego grę.

Tak czy inaczej, należy zawsze pamiętać o tym, że jedną z podstawowych zasad każdej gry fabularnej jest zapewnienie dowolnego modyfikowania zasad umieszczonych w podręczniku, jeśli nie pasują do stylu prowadzonej gry.

ZMROK

NISZCZ ŻMIJA

Czasami ludzie dowiadują się o istnieniu przeklętych i rozpoczyna się bezwzględna walka. Wbrew pozorom potrafią być groźnymi przeciwnikami wampirów. Podobnie jak lupini, czyli wilkołaki, które żyją w lasach, chronią Gaję i walczą z uosobieniem wszelkiego zła - Żmijem.

Nikt nie może stać się wilkołakiem. Trzeba się nim urodzić. Przez pierwszych kilkanaście lat lupin jest wychowywany przez rodziców ludzi. Dopiero potem trafia do społeczności wilkołaków, w której poznaje umiejętność świadomej przemiany w wilka lub w crinos - potężnego człowieka wilka.

Po Świecie Mroku krążą również upiory, faerie, zmiennokształtni oraz wampiry wschodu, zupełnie inne niż ich zachodni bracia. Swoje miejsce znaleźli też ludzie, którzy posiedli nadprzyrodzone moce i zwą siebie magami.

ARRASY MESJASZA

Ponoć każdy z nas jest śpiącym - istotą, której wyższa świadomość pozostaje w letargu. Można ją przywołać, obudzić Avatara. Jednak dla rodzącego się mistrza magii to dopiero początek drogi. Musi znaleźć nauczyciela, który wyszkoli go w tkaniu czarów z Gobelinu, i nie zapomnieć, że zbytnie nacięganie jego nici sprowadza ciemną moc zwaną Paradoksem. Jej objawieniem bywają hordy demonów nawiedzające maga i najróżniejsze zaburzenia psychiczne. Wyczarowanie ognistej kuli, której istnienia nie tłumaczy żadne naturalne zjawisko czy osiągnięte techniki, zwiększy szanse wystąpienia Paradoksu do maksimum.

Witaj w Świecie Mroku śmiertelniku. Dołącz do nas. Otulimy cię ciemnością.

obrazkowa zgadywanka 06/01

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co ósma osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier, tj.:

10 x DIABLO II

10 x ATLANTIS

3 x DESCENT 3

Na Wasze kupony czekamy do końca czerwca 2001. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?

KUPON 06/01

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych na charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawienia.

Podpis

Jeśli nasz zwycięzca nie ma 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zwycięzcy

Marzec 2001: Krzyżówka

Maciej Waszkowiak - Luboń
Adrian Lewowski - Klucze
Jacek Bednarek - Mrągowo
Krzysztof Zięba - Rymanów Zdrój
Mariusz Bagan - Lelkowo
Marek Więcławski - Malbork
Adam Wojdyn - Warszawa
Sławomir Kolberg - Reda
Marek Magoń - Łańcut
Marcin Dyba - Chrzanów
Rafał Urbaniak - Polczyn Zdrój
Marek Malzhan - Nowy Dwór Mazowiecki
Kamil Kaschel - Puck
Tomasz Wójciński - Łódź
Bogusława Jaworska - Biały Bór
Paweł Martyniak - Lublin
Paweł Broda - Lubin
Adrian Grzybowski - Augustów
Mateusz Dacków - Poznań
Piotr Lis - Lublin
Kamil Chromiec - Kołobrzeg

Konkurs obrazkowy

Artur Bielec - Warszawa
Grzegorz Wrotniak - Będzin
Damian Kopeć - Tychy
Walter Okruciński - Toruń
Przemysław Sielicki - Kleszczele
Tomasz Jaśkiewicz - Szczecin
Piotr Górnik - Poznań
Paweł Wołkiewicz - Klucze
Andrzej Matysiak - Katowice
Marcin Kłokocki - Olsztyn
Patrick Kulikowski - Żarki Letnisko
Maciej Waszkowiak - Luboń
Zbigniew Toda - Inowrocław
Piotr Blonkowski - Zielona Góra
Tomasz Żuchlewski - Poznań
Artur Knapik - Kraków
Jan Rączkowski - Gorlice
Zbigniew Sokołowski - Przemyśl
Arkadiusz Pytkowski - Szczecin
Piotr Lis - Lublin
Wojciech Marciniak - Łódź
Grzegorz Wojtnik - Oświęcim
Wojciech Napierzyński - Pruszcz
Bartłomiej Gurtowski - Zgierz
Krzysztof Wieczorek - Poznań

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

tu klej płytę przyklejaczu!!!

DEMA GIER

AMERICA
Wymagania: P II 233, 32MB, Win98/98, DirectX
Dość ciekawy RTS osadzony w klimatach Dzikiego Zachodu. Interfejs bardzo zbliżony do Age of Empires.

ASSIMILATION
Wymagania: P II 233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D
Prosta, ale wciągająca gra typu puzzle.

CATAN PL
Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX
Zadaniem gracza jest osiedlenie się na wyspie, zbudowanie wioski, zdobycie zasobów naturalnych w celu podboju jak największych terytorów.

GET THE BUNNY
Wymagania: P II 200, 64MB, Win95/98, DirectX 8, akcelerator 3D
Jeśli nudzisz się przed komputerem mozesz w wolnej chwili postrzelać trochę do .. królików.

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS
Wymagania: P II 233, 64MB, Win95/98, DirectX
Strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie fantasy zwanym Khaldun. Gracz wciela się w jedną z walczących ze sobą ras.

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC
Wymagania: P II 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D
Trójwymiarowe FPP oparte na klimatach z Might and Magic. Wersja demo umozliwia tylko grę sieciową, lub przez Internet.

PRO RALLY 2001
Wymagania: P II 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D
Bardzo efektowne i dynamiczne wyścigi samochodowe.

THE SETTLERS IV
Wymagania: P 266MMX, 64MB, Win95/98, DirectX
Najnowszy, czwarty odcinek zmagań małych osadników z przeciwnościami losu, wrogami, brakiem surowców itp.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D
Jeśli ktoś zmęczy się mordując hordy najeźdźców, czy potworów moze sobie odpocząć grając w golfa.

CLIVE BARKER'S UNDYING
Wymagania: P II 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D
Mroczny, pełen grozy i zjawisk nadprzyrodzonych FPP na silniku UNREALA. Mocna, ładna rzecz.

PREZENTACJE
Magazyn @t nr 7
Chwile
Magazyn Login Point nr 12
Magazyn Wirtualny Komputer nr 17
Lara Croft: Tomb Raider Trailer

PROGRAMY
CpuIdle
Jeśli procesor Twojego komputera trochę za bardzo się grzeje ten programik potrafi go skutecznie ostudzić
Cytat
Obszerna bazą cytatów z różnych dziedzin
FlashGet
Bardzo wygodny i wydajny program wspomagający pobieranie plików z Internetu
Gadu Gadu
Krajowej produkcji komunikator internetowy wyposażony w funkcje sysyłania SMSów
Icq 2000B
Bardzo popularny program do komunikacji online
iMesh
Program do wymiany plików z innymi użytkownikami Internetu
Irfan View
Bardzo szybki wygodny i darmowy program do przeglądania plików graficznych
mIRC
Jeden z najpopularniejszych klientów IRC.
Internetowy Poszukiwacz
Ciekawa i wydajna polska multiwyszukiwarka poszykująca wiadomości w kilkadziesięci serwisach wyszukujących na raz
WinAmp
Najnowsza wersja (2.74) jednego z najpopularniejszych programów do odtwarzania plików mp3.

PATCHE
Age of Sail 2 patch 1.50
Airfix Dogfighter patch 1.20
Call To Power 2 patch 1.11
Cyberstorm 2 patch 1.01
Diablo II patch 1.06
Fate of the Dragon patch 1
Fallout Tactics patch 1.25
IceWind Dale: Heart of Winter patch 1.41
Kingdom Under Fire patch 1.09
No One Lives Forever Update 1.002
Summoner patch 1.21

STEROWNIKI
DirectX 8 PL dla Windows 98/Me
S3 Savage 4 dla Win 95/98
S3 Savage 2000

RESET CD MENU

CYBERSTORM 2

Druga część Missionforce: Cyberstorm wprowadziła do gry walkę w czasie rzeczywistym. Cyberstorm 2 nie jest jednak rasowym RTS-em i system turowy sprawdza się w nim nadzwyczajnie, głównie ze względu na ograniczoną liczbę jednostek na polu bitwy. Polecam grę w tym właśnie trybie.

WYBÓR KORPORACJI

Stellar Wave, Ltd.

Niewielka firma, dysponująca zadowalającym kontem bankowym, której do przetrwania nie są niezbędne dochody z kopalni. Zalety pracy dla niej to szybki rozwój, możliwość kontrolowania dwunastu pojazdów i pilotów, oraz darmowy upgrade budynków do drugiego poziomu. Wadą jest niezwykle wolne opracowywanie nowych technologii.

Unitech Corporation

Firma nastawiona na obronę. Każda jej baza ma darmowy upgrade budynków do drugiego poziomu oraz cztery lekkie wieżyczki. Wadą jest mały wybór pojazdów: tylko dziewięć. Na misję można zabrać najwyżej cztery. Wpływy z kopalń są mniejsze niż u rywali.

Yamaguchi, Inc.

Wynalazca technologii Bioderm. Każda baza ma Advanced Bioderm Facility, a mózgi Yamaguchi zawsze są lepsze od wyrobów konkurencji.

Celestine Ultra-Cryo, Inc.

Potęga gospodarcza zdolna kontrolować więcej kopalni niż którykolwiek z przeciwników. Największy kapitał początkowy. Słabością firmy jest powolny awans oraz słabo rozwinięte badania nad nowymi technologiami.

Interstellar Strategic Initiative

ISI wciąż (jako jedyna) ma dostęp do technologii Cybrid. Dzięki doskonałym robotom jest bardzo poważną siłą na polu walki. Wszystkie budynki w bazie są automatycznie upgradowane do drugiego poziomu. Niestety, wpływy z kopalń są niższe niż średnia konkurentów.

TekWerks

Mistrzowie technologii – każda ich baza zawiera w pełni rozwinięte Centrum Dowodzenia trzeciego poziomu. Firma nie może utrzymać dużej armii ze względu na dość niski dochód z kopalń.

HyperSonic Industries

Najlepsi szpiedzy w grze. Rzadko udaje się ich zaskoczyć, mają doskonałe informacje na temat przeciwników. Bardzo dobrze rozwinięte bazy – darmowy upgrade na 2 poziom w każdym budynku. Wady: tylko 8 pojazdów, z czego maksymalnie sześć można wykorzystać w walce. Możliwości awansu w grze w tej firmie należą do najsłabszych.

Sentinel Defense, Inc.

Firma specjalizująca się w rozwoju i ulepszaniu broni. W każdej bazie znajduje się zaawansowana fabryka pojazdów. Wszystkie inne obszary badań poza bronią są upośledzone (dwukrotnie wolniejszy research). Obniżone wpływy z kopalń oraz maksymalnie osiem pojazdów na raz.

TRUDNE POCZĄTKI

Przede wszystkim nie wolno lekceważyć odpraw przed misjami. Informacje w nich zawarte wykorzystajcie do wybrania i zaopatrzenia grupy. Na tereny pagórkowate zabierajcie Grav Units, na lód nie wpuszczajcie HERCÓW itd. Warto wcześniej (podczas misji treningowych) zapoznać się z różnymi typami terenu. Nie ma nic gorszego niż utknięcie w luźnym piasku lub wodzie pod ostrzałem przeciwnika. Pamiętajcie, by przed końcem każdej tury kazać HERCOM i jednostkom Grav przykucnąć (klawisz K). Będzie je wtedy trudniej trafić. Starajcie się ich nie grupować, gdyż wybuchy broni dalekiego zasięgu uszkodzą kilka na raz.

Radzę zacząć od misji „górniczych". Bazy wroga można sobie odpuścić do czasu zbudowania pokaźnej siły militarnej. Doskonałą rozgrzewką będzie przejmowanie kopalni nieprzyjaciela. Podminujecie w ten sposób jego gospodarkę.

Warto pamiętać:

– najpierw niszczymy osłony wroga bronią energetyczną, potem zbroję za pomocą środków konwencjonalnych,

– HERCE są bardzo wolne na lodzie, dlatego na taki teren warto zabierać jednostki Grav,

– pojazdy mocno zniszczone przesuwamy na tyły, chowając je za zdrowymi jednostkami,

– HERCE nie mogą poruszać się w wodzie i piasku,

– czołgi i HERCE bardzo kiepsko radzą sobie z pagórkami.

GDZIE SIĘ OSIEDLIĆ?

Planety nieprzyjazne:
Cassidyis Moon

Mały księżyc jest w stanie ciągłej erupcji. Mimo niebezpieczeństw związanych z płynącą zewsząd lawą, warto tu kopać – dochody z kopalni są podwojone.

Purgatory
Bardzo nieprzyjazna planeta zabijająca powoli pilotów z uszkodzonym systemem podtrzymywania życia (natychmiastowa śmierć, jeśli system jest zniszczony). Silne pole elektromagnetyczne powoduje, że nie działają urządzenia ukrywające jednostki (cloaking). Grawitacja jest niższa o 70%, powodując o 1/4 lepszą efektywność broni balistycznych.

Hellis Backporch
Podobna do Merkurego w Układzie Słonecznym, nie daje żadnych możliwości zbudowania bazy. Krótkie wyprawy górnicze przynoszą doskonałe rezultaty. Pole elektromagnetyczne i duża grawitacja (130%) źle wpływają na system tarcz. Bronie plazmowe zyskują na efektywności.

Themis and Argo
Żaden z tych gazowych gigantów nie pozwala na utrzymanie bazy lub jakiekolwiek operacje górnicze.

Planety sprzyjające założeniu bazy
Oasis
Poza olbrzymią ilością piasku, nie ma na tej pustynnej planecie nic ciekawego. Bardzo wytrwali poszukiwacze mogą natknąć się na artefakty pozostawione przez zamieszkujące Oazę cywilizacje.

Atlas
Najbardziej przypomina Ziemię. Pole magnetyczne i grawitacja identyczne na starej planecie-matce.

Frostbite
Niezwykle zimna atmosfera zabija ludzi w kilka minut. Lodowo-śniegowa powierzchnia sprawia, że nie warto wysyłać tu HERCÓW.

Mystery Planet
Zejdźcie pod jej powierzchnię. Atmosfera to czysty kwas natychmiast zabijający jednostki z najmniejszymi uszkodzeniami systemu podtrzymywania życia. Specyficzne pole EM poprawia efektywność bomb o 100%, a systemów celowniczych o 50%.

PUSZKA NA KURZEJ ŁAPCE

HERCE zwiadowcze są słabo opancerzone, ale niezwykle szybkie. Skuteczną taktyką jest wyposażanie ich w broń EMP niszczącą tarcze. Maluchy uciekną, a robotę skończą ciężkie jednostki. Klasa SHADOW i SENSEI doskonale nadaje się na zwiadowców.

HERCE szybkiego reagowania (fast strike) to nieco podrasowane scouty. Minimalnie lepsza ochrona, nieco wolniejszy bieg. Taktyka podobna jak w przypadku zwiadowców, nie tracąc prędkości starajcie się niszczyć tarcze. Najlepszym kandydatem na takiego HERCA jest REMORA.

Ciężkie HERCE zamiast dużej prędkości mają dużo zbroi i broni. Mogą zdjąć tarcze przeciwnika i zabić go. Pamiętajcie o załadowaniu broni EMP do niszczenia osłon oraz rakiet lub innych środków szybkiej dewastacji pancerza. TROLL i DEMON doskonale nadają się na ciężkie HERCE.

HERCE szturmowe to największe bestie na polu walki. Warto wyspecjalizować je w zdejmowaniu osłon lub niszczeniu kadłuba. Wtedy mieszana para tych jednostek poradzi sobie z każdym. Najlepsi kandydaci na szturmowców to APOCALYPSE i ANNIHILATOR

PUSZKA NA GĄSIENICACH

Lynx jest bardzo słabo chroniony i nie ma sensu wykorzystywać go w walce. Jego rola to zwiad przed bitwą.

Bloodhound to ulepszony Lynx. Wytrzymuje minimalnie więcej trafień, ale przede wszystkim wyposażony jest w zaawansowany sprzęt zwiadowczy, pozwalający wykrywać przeciwników zza pagórków i tym samym likwidować zasadzki. Rolę pomocniczego zwiadowcy może też przejąć Lancer ze swoimi wzmocnionymi skanerami.

Najczęściej spotykany pojazd to Viper. Tani, wytrzymały, lekki czołg nadaje się do likwidowania mniejszych celów. Nieco lepszą jego odmianą jest Raider – wyposażony w broń zadającą większe obrażenia wrogom.

Hammer to maszyna do niszczenia pojedynczych jednostek wroga. Uzbrojony w działo 180 mm, nadaje się idealnie do wykańczania pozbawionych tarcz HERCÓW.

Najcięższym czołgiem w grze jest Devastator uzbrojony równie mocno jak APOCALYPSE. Niewiele jednostek ma szansę przeżyć spotkanie z nim. Niestety, pojazd ten porusza się najwolniej ze wszystkich jednostek w grze.

Thunder to prawdziwa forteca. Nie ma na pokładzie imponującego uzbrojenia, ale wytrzymuje kilka bezpośrednich trafień z działa 180 mm. Idealny do chowania za nim słabszych lub uszkodzonych jednostek.

PUSZKA W POWIETRZU

Lightning to standardowa, lekka jednostka „grawitacyjna". Dobrze uzbrojony w rakiety, nadaje się do niszczenia zbroi lekkich pojazdów przeciwnika. Nie przebije się przez tarcze ochronne. Dobrym partnerem Lightninga jest szybki Skyfox uzbrojony w poczwór-

CHEATY

Tajne kody znajdują się w menu, które trzeba stworzyć, edytując plik STORM.INI. Pamiętajcie, by przed rozpoczęciem dłubania stworzyć kopię zapasową pliku. Dodane funkcje dostępne będą w menu wywoływanym kombinacją CTRL-O.
Poniżej „[SPECIAL]" wpiszcie co następuje:

Kody znajdujące się w bazie:
I'll Buy That For A Credit – dodaje 1 kredyt
Will work for credits – dodaje 1000 kredytów
Mo money – dodaje 10000 kredytów
Too much wheat – dodaje 100 000 kredytów
You may have already won – dodaje 1 000 000 kredytów
As Good as it Gets – naprawa jednostek
You da man – maksimum technologii, kredytów i urządzeń w bazie
Home is where the heart is – maksimum urządzeń w bazie
Must have! – najlepsze konstrukcje herców
He Who Dies With The Most Toys – wszystkie technologie
It was nice while it lasted – powrót do standardowych technologii

Kody dostępne na polu bitwy:
Tarsus – leczy wybranych pilotów
It's just a flesh wound – leczy wybrane jednostki
Feel my wrath – uzupełnia wyposażenie wybranych jednostek
Fly Away – dodaje punkty ruchu w trybie turowym
Vengeance is mine – dodaje punkty akcji w trybie turowym
Did I break your concentration – niszczy wybraną jednostkę
That must hurt – zabija wybrane jednostki
There can be only one – nieśmiertelność
Death to all who oppose us – zabija wszystkich wrogów na mapie
Freaky Friday – zmiana w innego gracza
Let there be light oraz Let there be light v2 – zmiana wyświetlania fog of war.

Znajdując się w Bioderm Facility można zmieniać twarze pilotów kombinacją CTRL-0 CTRL-1.

KONFIGURACJA MINIMALNA
Pentium 133 MHz
24 MB RAM
50 MB miejsca na dysku
CD-ROM 4x
Windows 95
Grafika SVGA (800x600x256)
Karta dźwiękowa zgodna z Windows
Mysz

KONFIGURACJA OPTYMALNA
Procesor 200 MHz lub szybszy
32 MB RAM lub więcej
CD-ROM 12x lub szybszy

ne lekkie działko laserowe, szybko niszczące tarcze.

Talon w wersji bazowej uzbrojony jest zbyt słabo, by stanowić poważne zagrożenie. Po kilku ulepszeniach staje się jednak bardzo trudnym przeciwnikiem.

Doskonałym Gravem jest Sabre. Świetnie uzbrojony szybki i wytrzymały, stanowi najlepszą siłę uderzeniową w grze.

BIODERM

Dziwnie brzmiące słowo oznacza organiczne mózgi kontrolujące stalowe maszyny (HERCE) produkowane przez korporacje. Niestety, im więcej odnoszą w czasie walki obrażeń, tym ich zdolność kierowania maszyną jest mniejsza. Jeżeli mózgi nie dostaną czasu na regenerację, HERCE będą stały jak słupy, nie reagując na ogień wroga.

Lekarstwem na tę przypadłość jest wynalezienie „Command Bioderm", jednostki stabilizującej działanie mózgów na polu walki. Im bardziej doświadczona jednostka Command Bioderm, tym bardziej poprawia stabilność uszkodzonych HERCÓW. Zabieranie przynajmniej jednej takiej jednostki na każdą misję to naprawdę bardzo dobry pomysł.

Sprawność Bioderm można poprawić zastrzykiem narkotyku zwanego Jackup. Chwilowo rośnie na przykład celność, ale o 5 punktów maleje stabilność. „Dopalony" w ten sposób HERC musi zostać wyleczony w bazie, jeśli nie chcecie obniżyć mu stabilności permanentnie. Sprawę załatwia też wynalezienie zaawansowanego systemu podtrzymywania życia.

ZBROJA I TARCZE

Pancerz wykonany jest z metalu. Można go uszkodzić dopiero po zlikwidowaniu energetycznych tarcz ochronnych. Dobra zbroja jest bardzo ważna, niejednokrotnie może uratować życie jednostki. W miarę rozwoju akcji pojawią się (dzięki badaniom) nowe typy zbroi chroniące lepiej przed wybuchami, kulami lub bronią energetyczną. Zastanówcie się, jakie jednostki spotkacie w kolejnej misji, zanim zaczniecie wyposażać swoich podopiecznych w nowe kamizelki.

Istnieje sześć podstawowych typów tarcz, reszta różni się nieznacznie:

– Standard Shield System, półsferyczne tarcze cząstkowe, wytrzymujące niewielkie uszkodzenia,

– FastRecharge Shield System, identyczne jak Standard, regenerują się dużo szybciej,

– Focus Shield System, pozwala szybciej skierować moc z tyłu na przód i dzięki temu zaabsorbować więcej obrażeń,

– Hardened Shield Systems, mają dużo mniejszą przebijalność niż tarcze standardowe,

– Electrically Grounded Shield Systems, stosują uziemienie i technologię warstwową w celu redukcji zniszczeń wywołanych falą EMP,

– Hyper Shielding Systems, połączenie pięciu wymienionych systemów tarcz, marzenie każdego dowódcy.

BROŃ

Gra oferuje osiem rodzajów uzbrojenia, z których każdy ma swoje mocne i słabe strony. Niektóre służą do zdejmowania tarcz, inne do penetracji zbroi.

Energetyczne

Używane głównie od niszczenia tarcz, jednak potrafią też zniszczyć kadłub. Najlepszy stosunek możliwości do ceny ze wszystkich dostępnych typów uzbrojenia.

Lasers, compression lasers, Gatling lasers, Laser Mortars, Blasters, Blast Cannon i Blast Mortars.

Czastkowe

Działają podobnie jak broń energetyczna, szybko niszcząc tarcze. Oparte na technologii atomowej.

E-Beamers, Gauss Cannons, Particle Guns, Neutron Particle Guns, Microbursters i Positron Beamers.

Puls elektroniczny

Broń ELF ma niezwykle krótki zasięg (2), ale rewelacyjnie penetruje tarcze. Podczas walki w zwarciu uszkadza bezpośrednio pancerz, pomijając tarcze.

ELF whips, Pazorwhips, Auto ELFs, Arcrazors, Lightning Cannon, Chain ELFs, ELF Mortars, ELF Buzzsaws i Positron Flux Whips.

Wyrzutnie

Bardzo mocne, ale łatwo je zdezorientować falą EMP i spowodować przedwczesny wybuch. Zupełnie nie nadają się do niszczenia tarcz.

Missiles, Rockets i Plasma missiles.

Plazmowa

Podobne właściwości do broni energetycznej. Duże zniszczenia tarcz, mała penetracja zbroi. Bardzo duża moc, ale mały zasięg.

Plasma Guns, Flamers, Plasma Cannons, Fusion Mortars, Plasma Webs, Fusion Cannons i Fusion Webs.

Balistyczna

Średni zasięg, mała skuteczność przeciwko nowoczesnym konstrukcjom, zupełnie nieefektywne wobec tarcz. Nie psują się, nie wymagają energii.

Auto Cannons, Chainguns, HEAP Guns, Auto Mortars, Elecro Flechette Cannons, Pulse Autoguns i Howitzery.

Zaawansowana

Broń eksperymentalna. Dawajcie ją tylko Biodermom odpowiednio wyszkolonym do jej używania.

EMP Guns, Scrambler Beams, Thermal Lances, Thermal Needlers, Web Casters, Radiation Beam, Shiva Cannons, Fusion Borer i Thunderwave beams.

Isty

Cze!
Dzięki za pełne wersje gierek! Czy są jakies szanse na takie tytuły jak: Simon the Sorcerer, Legend of Kyrandia, Syndicate? Pozdrowienia dla REDAKCJI!

RadexB

Szanse są, ale niestety ze względów technicznych nie możemy zdradzać naszych planów na przyszłość. Co najwyżej polecamy wróżkę, która jest sponsorowana przez Red_Akcję. Telefon: 0-700-NIEDZWONIC.

Witam!
Ludzie zamieszczajcie więcej artykułów o Magicu. PLIS

Lt.Cmdr. Yogi at SAB

Sorry, ale dwie strony to wszystko na co stać naszego nadwornego MTG-owca. Nie możemy dopuścić, żeby nam chłopak zapadł na jakąś chorobę, albo coś.

Cześć!!!
Jesteście naprawdę superpismem. Niektórzy (nr majowy) uważają, że to iż „Reset" jest pismem „uniwersalnym" o temacie głównym „komputery" to źle. Ja tak nie uważam, ale jednak z niektórymi zarzutami się zgadzam. No bo tak:
- „Odloty" są OK, działy takie jak Potworne opowieści dodają im uroku;
- chociaż artykuł z TRace przeczytałem z ciekawością, to uważam że dwie strony o tym to za dużo (a co za duzo to niezdrowo);
- tak samo z działem filmowym: jedna stronka OK, czasem nawet dwie, jeśli jest dużo filmów ciekawie zapowiadających się, ale kącik filmowy z opisami „starych dobrych" produkcji (ten dział też czytałem z zainteresowaniem:) to przesada;
- OK są recenzje;
- Niezbyt OK jest hardware: wszystko powinno być w jednym dziale (nie licząc przepowiedni albo co) i zgadzam się, że całe 2 stronki dla palmtopów to marnotrawstwo
A tak w ogóle to Was kocham za to, że przywróciliście „OdLoty"!!!! Już myślałem ze załamanie które przechodziliście skończy Wasz żywot jak TS i Gambler. Jest OK, ale może być lepiej. Pamiętajcie: recenzje są OK, „Odloty" dopracować (przykład brać ze starszych numerów) i dobrze się bawić.

(Pitt)er

Dzięki za miły list. Sugestie w nim zawarte na pewno przemyślimy. Turek już kombinuje. Ale nie rozumiemy o jakim „załamaniu" wspominasz. Nic takiego nie miało miejsca. Idziemy jak burza przez życie nie oglądając się za siebie, a na nosie mamy niezmiennie różowe okulary. Jak w bajce o Re-sierotce Marysi

Siema!
Właśnie kupiłem najnowszy Re$et i muszę powiedzieć, że JEST DE BEST! Bardzo dobrym pomysłem jest przywrócenie skrzynki (nie)kontaktowej, popularnie zwanej _listami_. Naprawdę miło było też widzieć swojego nicka pod jednym z pozytywnie odczytanych maili :) Gierka jest spox, mam też nadzieję, ze za miesiąc także będę miło zaskoczony :)
Pozdrawiam,

Kunix

Hejka :) jak? Mile zaskoczony? Pisz do nas więcej, to może niedługo wszystkie listy będą Twoje!

hej
Nie wiem czy w ogóle warto pisać, bo nie wiem czy dostanę w końcu odpowiedź (no bo ile mozna; całe szczęście, że jestem cierpliwy). Nowy „Reset" kupiłem i tyle... bo co mam więcej napisac? Fajnie, że znowu będą listy w gazecie (może jakimś cudem znowu dostanę się na łamy:)..
Gierka znowu nie dla mnie... sorry... na szczęście nie kupuję Was dla płyt (bo szczerze - to bym się załamał).. Jeszcze nie wszystko przeczytałem, ale jak zwykle jest cool...
No to spadam czytać „Maxima"... to znaczy „Reset":)

holky

Witanko! Jak widzisz cuda się zdarzają i znów jesteś na łamach. Przykro nam, ze gierka nie

była w Twoim typie, ale cóż... Prawda jest taka, że gdybyśmy chcieli wszystkim naszym Czytelnikom podsuwać takie gry, na jakie czekają, to do każdego egzemplarza musielibyśmy dołożyć inną. Ale liczymy, że i Ty w końcu trafisz na „swojego CD-ka"

Witam!

Wielkie dzięki za pełną wersję GK1; nareszcie jest coś dla fanów przygodówek.

Czy mógłbym prosić o adres skrzynki pocztowej Kroogera (niestety nie wiem jak się nazywa), gdyż chciałbym z nim trochę podyskutować na temat mało nowatorskiego silnika 3D GK3, jako głównej przyczyny słabej popularności tej gry. Mało mnie szlag nie trafił, jak to przeczytałem.

Pozdrawiam

PS

Jeśli chodzi o adresy pocztowe, to zasada ich tworzenia w Red_Akcji jest prosta jak konstrukcja cepa i można ją schematycznie przedstawić w taki sposób: ksywka@reset.com.pl. Tak więc do Kroogera pisz pod adres krooger@reset.com.pl, do Yanoosa - yanoos@reset.com.pl, itd. Łatwo zapamiętać, no nie?

Cześć!

Ostatnio założyłem własną stronę WWW. Piszę do Was z zapytaniem czy mogę umieścić opowiadania o Johnym na mojej stronie. Bardzo mi się podobają a niewielu ludzi je czytało. Oczywiście zamieściłbym informację skąd pochodzi artykuł oraz umieściłbym odnośnik na mojej stronie. Bardzo mi na tym zależy. Pozdrawiam całą redakcję!

slawo

Na ten list odpowiedzieliśmy swoją drogą bezpośrednio, ale ponieważ porusza on sprawę ważną, to wyjaśniamy: chętnie udzielimy zgody na publikowanie tekstów pochodzących z naszej gazety na stronach WWW każdemu, kto zwróci się do nas z taką prośbą. Warunek jest taki, żeby teksty były przepisane bez błędów i przekłamań, oraz podpisane zgodnie z rzeczywistością nazwiskiem (ksywką) autora z podaniem źródła („Reset" nr...). A jak dodacie do tego „link" do naszej strony to będzie super

Kochana, wspaniała, cudowna, piękna, fantastyczna, fenomenalna, jedyna w swoim rodzaju, najlepsza, dobroduszna, wyrozumiała, tolerancyjna, serdeczna, przyjazna, miłosierna, boska Redakcjo Resetu! Mam do Was prośbę. Wiem, że jestem tylko nędznym robakiem którego bez żadnego wysiłku możecie rozdeptać, ale jeżeli nie sprawi Wam to problemu to proszę abyście w następnym numerze Resetu opublikowali jakiś poradnik do gry „SWAT2-police quest". Nic mi więcej do szczęścia nie potrzeba tylko tego. Będę wtedy wniebowzięty.

Wasz pokorny sługa

Łukasz Dąbrowski z Krakowa

No, jeszcze w tym numerze się nam nie zmieści, ale na taką prośbę nie możemy odpowiedzieć negatywnie, więc postaramy się coś wymyślić.

Mam duże pytanie: wy wiecie co to znaczy aktualizować WWW? Jeju, a Wasza gazeta to totalny chłam... Mówię to, a kupowałem kiedyś 34 wasze numery... Jaki byłem głupi. Taki chłam.

Stiffer

No cóż... To się nazywa chyba „nawrócenie", czy jakoś tak. Miło nam, że dzięki naszym staraniom udało Ci się dojść w końcu do okrutnej prawdy o sobie. „Reset" jako psychoterapia? Nie wiedzieliśmy, że nawet do tego może się przydać nasza gazeta.

A gdybyśmy zaczęli tłumaczyć się, dlaczego z WWW jest tak, a nie jak powinno być, to wyszłoby niesmacznie. Tzw. obiektywne czynniki. Ale zapewniamy, że WIEMY co to znaczy aktualizować WWW.

Witaj Destroyer!

Zauważyłem istotne zmiany w Waszym piśmie (spostrzegawczy, nie!?), więc zdecydowałem, że zareaguję i napiszę... Wasze pismo podąża w dobrym kierunku: pełne wersje, dwie płyty...

Żeby jeszcze było więcej stron, ale myślę, że pracujecie i nad tym. Doskonały zabieg z prenumeratą i brakiem dopłat (he, he, jestem prenumeratorem :)).

Recenzje niezłe, całkiem niezłe, chociaż trochę brakuje starej załogi (ech, Sathorn...). Czasem nie trafiacie z tłem i człowiekowi oczka się resetują. LITOŚCI..

„Nowości": to jest to. Tak trzymać, tylko żeby screeny były gdzieś niedaleko od opisu, bo czasem to się człowiek naszuka... oj naszuka!

„Odloty": spadliście u mnie za obcięcie ich w wersji bez CD. Ale teraz gdy mamy Jedyną Słuszną Wersję Magazynu Cyber Niekulturalnego jest OK. A może by je znowu na koniec pisma, bo teraz rozbijają zawartość.

Podpowiedzi: MAŁO MAŁO MAŁO MAŁ MAMO MUUUUUU. Za mało. Cheatów też.

Komix: YES YES YES. Adler i Piątkowski rządzą. Humor, zawiłe scenariusze, kreska - te komiksy są niepowtarzalne. Nie ważcie się rezygnować z usług tych autorów! Sfilmujcie Breakoff i mamy polską konkurencję dla Matrixa. 48 stron - świetne parodie i odniesienia (BOLO rządzi): Nawiasem mówiąc - czy nie dało by się powydawać tych komixów w pojedynczych zeszytach?

CD: Swat 2 - nieźle, nareszcie coś co chodzi na moim P166MMX. Miło, że zamieszczacie prezentacje zinów i magów. Tylko klej jest do ... Można porwać gazetę. Czy naprawdę nie macie na to wpływu.

Brakuje mi rubryki z listami.

Sprzęt: patrz podpowiedzi - mało.

Łączę wyrazy uszanowania.

Verminard

verminard@go2.pl

Po kolei: podlewy (czyli „tło") w recenzjach czasami faktycznie nie są rewelacyjne. Ale to nie zawsze nasza wina - niekiedy towarzyszom sztuki drukarskiej jakoś się farby kocą, plączą i mieszają. Pracujemy nad tym, żeby w końcu wytłumaczyć im, że rozpuszczalnik wlewa się do farby, a nie gardła.

„Odloty" - są już na końcu. Zadowolony?

Podpowiedzi: zawsze mamy problem, czy podpowiadać, czy raczej sugerować. Na razie sugestie zwyciężają, ale staramy się, żeby dział poradnikowy był atrakcyjny i odpowiednio rozbudowany.

Komix - nie zniknie z „Resetu" NIGDY. Zapewniamy. A rubryki z listami chyba już Ci nie brakuje? ;)

Cześć!

Chciałem się podzielić z Wami moimi spostrzeżeniami dotyczącymi odłączania kompaktów od pisma. Otóż wpadłem już miesiąc temu na genialny pomysł, jak to zrobić, by nie naruszając gazety odczepić CD. Otóż do zabiegu potrzebny jest nóż do filetowania (taki laserowo ostrzony, wyginający się). Należy wepchnąć go między stronę, a krawędź okładki kompaktu tak, aby zobaczyć czubek noża po drugiej stronie. Następnie należy delikatnie poruszać nożem w tył i w przód jednocześnie przesuwając go w kierunku przeciwnej krawędzi. W pewnym miejscu napotkamy opór. Będzie to znaczyło, że dotarliśmy do kleju. Teraz należy nieco zwiększyć siłę przesuwu, aż do ustąpienia oporu. Gdy dotrzemy do końca okładki, możemy zabrać kompakty, a oczom naszym powinna się ukazać delikatna plamka kleju, która jednak w niczym nie przeszkadza i nie psuje estetyki. Po wykonanym zabiegu myjemy nóż i odkładamy na miejsce.

Klaykiller

Dzięki za poradę. Mamy jednak nadzieję, że po ostatnich zabiegach Starszego Klejowego daje się odczepić oba kompakty wraz z okładeczką, bez zasadniczego naruszenia stron pisma.

I na koniec ogłoszenie para-fialne: piszcie jak najwięcej, ale na Boga - pamiętajcie, że w języku polskim występują prócz łacińskich również takie litery jak: ąćęłńóźż. Gdybyście o tym pamiętali, redaktor prowadzący dział listów miałby znacznie mniej roboty z poprawianiem...

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

DYLEMAT MIESIĄCA

wiec czerwi

Wakansy nadeszli. Ciepło. I słonecznie. Plaża. Flaszka oranżady mocno zgazowanej. Do tego wszystkiego rozkoszny króliczek u boku i... No właśnie, „Reset" też by się przydał. Laski na to lecą. Ale chodzić do kiosku? Zostawiać tę malinkę, tę wyśnioną i jedyną, na pastwę bejów z siłowni pakujących trzy porcje sterydów dziennie prosto w żyłę wrotną? Nigdy! Dlatego jeszcze dziś, zanim wyjechałeś i oddałeś się rozkoszom, koniecznie zamów prenumeratę „Reset" dotrze do Ciebie zawsze i wszędzie – a w dodatku zaoszczędzisz trochę na lody dla ukochanej. Przeczytaj 4mułkę i... enjoy!

Mop

A teraz 4MUŁKA:

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na roczną prenumeratę Reset CD lub prenumeratę łączoną Reset CD wraz z Magazynem Internetowym WWW.

Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla tych, którym roczna prenumerata nie straszna.

Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały PĘCZACZEK z Resetyczym logosem.

Kolejna piętnastka dostanie MUFFKI - PASZPORTÓFFKI

Wszyscy pozostali otrzymają KOLUSZKI z logasikiem.

Na Wasze kupony czekamy do końca czerwca 2001.

KOLUSZKI Z LOGASIKIEM

PĘCZACZEK

MUFFKA
PASZPORTÓFFKA

Data ważności kuponu - 30.06.2001. Kupony z późniejszą datą stemplą nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 30.06.2001. Kupony z późniejszą datą stemplą nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 30.06.2001. Kupony z późniejszą datą stemplą nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 30.06.2001. Kupony z późniejszą datą stemplą nie będą honorowane. Data ważności kuponu Data ważności kuponu

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

06/2001

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiana ilość	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

06/2001

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiana ilość	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

06/2001

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiana ilość	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

06/2001

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiana ilość	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Reset CD zamawiamy:

infolinia:

0 801 303 304

koszt połączenia wg taryfy operatora sieciowego TP S.A.

e-mail: prenumer@reset.com.pl

	Cena za 1 egz. w kiosku z VAT	Cena za 12 egz. w kiosku z VAT	Cena 12 mies. prenum. z VAT
Reset CD	10,90 zł	130,80 zł	109 zł
WWW	12,50 zł	150,00 zł	125 zł
Reset CD + WWW	23,40 zł	280,80 zł	171 zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 10 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer lipcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 10 czerwca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od sierpnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty:

(022) 828-55-81

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000
1,2,3/2001

2.50zł/egz. z VAT

Reset CD

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000
1,2,3,4/2001

7zł/egz. z VAT

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
....
(kod) (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
....
(kod) (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wnioskodawcy rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
....
(kod) (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
....
(kod) (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Odloty
DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY
NR 06/2001

A.

Nie tylko redaktorzy prasowi popełniają zabawne pomyłki. Nie mogą się ich ustrzec również twórcy filmów. Na stronie www.movie-mistakes.com można znaleźć spis najzabawniejszych i najbardziej rzucających się w oczy błędów np. Ethan Hunt w „Mission Impossible 2" spowodował zderzenie dwóch motocykli, w jednym z nich pękło lusterko boczne, po chwili dzielny agent jedzie na tym samym motocyklu z nienaruszonym lusterkiem. [tur]

27 lipca na ekrany amerykańskich kin wejdzie remake klasycznego filmu SF pt. „Planeta małp". Producenci liczą na ogromne zyski z biletów i sprzedaży gadżetów. Zrozumiałe, że nie mogą pozwolić sobie na żadne ryzyko utraty widowni. Polecili np. wyciąć scenę miłosną między Markiem Wahlbergiem a Heleną Bohnan -Carter, gdyż Bohnan-Carter gra... małpę. Zaszła obawa, że scena erotyczna w takim układzie wzbudziłaby duże kontrowersje i spowodowałaby wprowadzenie kategorii wiekowej. Wyższa granica wieku uniemożliwia obejrzenie filmów młodej widowni, która jest celem większości produkcji. [tur]

b.

Rodzina autora najsłynniejszej książki XX wieku „Władcy pierścieni" jest prześladowana przez fanów powieści, którzy sprzeciwiają się jej ekranizacji. John Tolkien, syn pisarza, obawia się 19 grudnia, czyli daty premiery filmu. Fanatyczni wielbiciele uważają, że jest to rodzaj świętokradztwa. Tymczasem prawa do książki uległy już przedawnieniu i producent nie musiał nawet pytać syna J.R.R. Tolkiena o pozwolenie. Podobne problemy, choć na szczęście na mniejszą skalę, dotknęły Andrzeja Sapkowskiego – fani przygód „Wiedźmina" zajadle krytykują film, którego jeszcze nie widzieli. [tur]

C.

Futbol kobiecy jest dyscypliną stosunkowo młodą i nie cieszy się w Europie dużą popularnością. W związku z tym działacze sportowi chwytają się różnych sposobów, by zwiększyć liczbę widzów na trybunach. Trwa dyskusja na temat wprowadzenia obcisłych strojów dla zawodniczek. Niektóre sportsmenki po zdobytych golach podnoszą koszulki. Skojarzenia z „Seksmisją" nasuwają się same. [tur]

tajne/poufne

Z pułkownikiem Leszkiem Drewniakiem, byłym zastępcą jednostki specjalnej GROM, a obecnie prezesem Fundacji Byłych Żołnierzy Jednostek Specjalnych, rozmawiają Paweł Kozierkiewicz i Tomek Turzyński.

RESET: Czy lubi pan gry komputerowe?

Leszek Drewniak: Gram w Delta Force i w SWAT. Lubię przede wszystkim gry taktyczne.

R: Czy ich autorzy wykazali się znajomością tematu, czy raczej poniosła ich fantazja?

L.D.: Sposoby planowania akcji są podobne do rzeczywistych, choć pewne elementy z oczywistych względów musiały zostać pominięte. Widać jednak, że twórcy konsultowali się ze specjalistami. Szczególnie wiernie odtworzono wyposażenie jednostek specjalnych.

R: Jacy ludzie zgłaszają się do GROM-u? Jakie są metody werbunku?

L.D.: Podczas tworzenia oddziału pierwszy dowódca, gen. Sławomir Petelicki, osobiście dobierał najlepszych ludzi z jednostek wojskowych. Kolejne rekrutacje odbywały się przez ogłoszenia w specjalistycznej prasie. Obecnie w Ministerstwie Obrony Narodowej, któremu podlega GROM, znajduje się skrzynka kontaktowa przeznaczona na zgłoszenia kandydatów. Do oddziału mogą trafić tylko zawodowi żołnierze i policjanci. Można powiedzieć, że GROM jest najlepiej wykształconą jednostką w polskiej armii, prawie każdy nasz żołnierz ma wyższe wykształcenie!

R: Jak długa trwa służba? W jakim wieku komandosi przechodzą na emeryturę?

L.D.: Jednostka jest stosunkowo młoda, nikt jeszcze nie odszedł z powodu wieku. Starsi żołnierze zajmują się szkoleniem kadry, planowaniem operacyjnym, niekiedy zostają strzelcami wyborowymi.

R: GROM jest jednostką tajną. Czy pańska rodzina i znajomi wiedzieli, czym się Pan zajmował?

L.D.: Najbliższa rodzina musi wiedzieć, choćby ze względów bezpieczeństwa, by umieć zachować się w chwili zagrożenia. Wiadomo, że terrorysta zawsze uderza w najsłabsze ogniwo. Dla komandosa rodzina jest bardzo ważna, pozwala oderwać się od stresów związanych z niebezpieczną służbą. Dla znajomych natomiast byłem po prostu zwykłym żołnierzem.

R: Jak układała się wam współpraca z amerykańskimi żołnierzami podczas słynnej operacji „Uphold Democracy" na Haiti?

L.D.: Na dowód pełnego zaufania powierzono nam ochronę wszystkich ważnych osobistości, które w tym czasie przebywały na wyspie (m.in. Madeline Albright).

R: Czy odstawaliście od zachodnich jednostek pod względem wyszkolenia i wyposażenia?

L.D.: Początkowo korzystaliśmy z uzbrojenia otrzymanego od Amerykanów, potem przyszedł transport broni z Polski. Narzekaliśmy jedynie na umundurowanie, było tragiczne! Kompletnie nieprzystosowane do tropikal-

nych warunków, musieliśmy sami odcinać wszelkie wzmocnienia i ocieplacze. Buty i podkoszulki kupowaliśmy od naszych kolegów z Marines. Jeśli chodzi o wyszkolenie, wyznajemy zasadę, że od każdego można się nauczyć czegoś nowego. Na przykład słynne Zielone Berety uczestniczyły w szkoleniach prowadzonych przez nas.

R.: Czy na Haiti miały miejsce przypadki użycia ostrej amunicji?

L.D.: Dochodziło do kontaktów ze świetnie uzbrojonymi bandami, ale nie mogę podać żadnych szczegółów.

R.: Gdzie jeszcze oprócz Haiti i krajów byłej Jugosławii byli wysyłani żołnierze GROM-u?

L.D.: Nie mogę odpowiedzieć na to pytanie.

R.: Czy było dużo takich operacji?

L.D.: Panowie, nie naciskajcie, bo będą mnie ścigać Wojskowe Służby Informacyjne.

R.: Czy komandosi GROM-u mogą używać dowolnie wybranej broni?

L.D.: Broń długa jest regulaminowa, a jeśli chodzi o pistolety są do wyboru trzy modele.

R.: Jakie?

L.D.: Obowiązuje mnie tajemnica.

R.: Załóżmy, że nagle ogłoszono alarm. Po jakim czasie jednostka będzie gotowa do akcji?

L.D.: Pełna gotowość operacyjna osiągana jest najpóźniej w ciągu półtorej godziny. Wliczamy w to ściągnięcie wszystkich ludzi i przygotowanie do działania.

R.: Czym zajmuje się Fundacja Byłych Żołnierzy Jednostek Specjalnych GROM?

L.D.: Fundację założono, by pomagać żołnierzom, którzy odeszli z sił specjalnych i nie mogą się odnaleźć w nowej dla nich rzeczywistości. Ułatwiamy im znalezienie nowej pracy, ponieważ dużym problemem jest przechwytywanie eks-komandosów przez grupy przestępcze, które zatrudniają ich w charakterze instruktorów. Opiekujemy się także rodzinami żołnierzy, którzy zginęli na służbie. O działalności fundacji można przeczytać na stronie www.fundacja-grom.pl.

R.: Dziękujemy za rozmowę.

świat zamachów

Trycki

Szedł na posiedzenie senatu. Był 15 marca 44 r. p.n.e. Tej nocy źle spał i nie czuł się dobrze. Jego żona Kalpurnia prosiła, aby nie ulegał namowom Decymusa Brutusa i nie szedł rozmawiać z senatorami.– Miałam straszny sen. Widziałam zapadający się dach domu i twoje zakrwawione ciało – mówiła z błaganiem w głosie, ale nie posłuchał rady. Ucałował żonę na pożegnanie i wsiadł do lektyki. Historia świata to nie tylko wielkie bitwy i wielka polityka. Losy cywilizacji ważą się często w zaciszu pokojów, gdzie kilku ludzi za pomocą sztyletu, trucizny lub śmiertelnego strzału zmienia polityczne i gospodarcze oblicze państwa.

I TY, BRUTUSIE...

Historia starożytna obfituje w morderstwa władców. Zabijano konkurentów do tronu, nie oszczędzając przy tym najbliższych, wybijały się całe królewskie rody. Żadna próba targnięcia się na życie władcy nie odbiła się jednak tak szerokim echem, jak morderstwo Cezara, legendarnego władcy Rzymu.

Był jednym z największych władców świata antycznego. Pogromca Galów, kochanek pięknej Kleopatry i przenikliwy polityk, zginął z rąk swoich najbliższych w chwili, gdy snuł plany podboju Wschodu. Jego marzenia zostały przerwane ciosami sztyletów. Zamachowcami zaś byli najbliżsi przyjaciele.

Śmiertelne ciosy dosięgły go podczas obrad senatu. Siedział na pozłacanym krześle, otoczony grupą senatorów. Gdy usiłował wstać, Tiliusz Cymber ściągnął mu togę z ramion, a stojący z tyłu Serwiliusz Kaska ranił go sztyletem w szyję. Władca bronił się, ale kilkadziesiąt sztyletów natychmiast wbiło się w jego ciało. Przerażeni zbrodnią zamachowcy opuścili w popłochu miejsce kaźni.

Dlaczego władca musiał zginąć? Cezar nigdy nie dbał o pozory i nie krył, że senat nie był już potrzebny Rzymowi. Śmierć dosięgła go przede wszystkim z powodu śmiałych planów podboju. Chciał wzorem Aleksandra Wielkiego zdobyć, prócz Afryki i Europy, ziemie Wschodu i panować nad nimi, a także obiecał ulokować tam nową stolicę cesarstwa, z dala od skorumpowanego Wiecznego Miasta.

Tylko dwa zamachy w równym stopniu wpłynęły na losy świata, co strzały w Sarajewie. Oba miały miejsce w USA. Były to zabójstwo prezydenta Johna Kennedy'ego, który ządał wycofania się Stanów Zjednoczonych z wojny w Wietnamie pochłaniającej setki miliardów dolarów, i Martina Lutera Kinga walczącego o prawa dla czarnej mniejszości

POBOŻNE MORDERSTWA

Historie tych dwóch zabójstw są osłonięte mroczną tajemnicą ze względu na udział w nich zakonów katolickich: jezuitów i dominikanów. To właśnie z ich woli i częściowo inspiracji dokonano mordów, które wpędziły Francję w wojny domowe i zahamowały jej ekspansję w Europie. Zamordowani zostali królowie Henryk III i Henryk IV.

Zwłaszcza śmierć drugiego z nich, „najdzielniejszego ze wszystkich królów", który nie dokończył dzieła swojego życia – odbudowania mocarstwowości Francji, miała przerażające konsekwencje. Za zbrodnią stali ci, którzy przysięgali na krew Chrystusa strzec biblijnych przykazań miłości bliźniego, rzeczywistymi sprawcami mordu byli bowiem jezuici. Od skrytobójczego ciosu nożem zginął król Henryk III. Zamordował go 2 VIII 1589 r. młody dominikanin Jakub Clement, namówiony najprawdopodobniej przez wysokich hierarchów katolickich.

Oba zamachy były elementem walki o władzę i spowodowały wybuch wojen religijnych między francuskimi katolikami i hugenotami. Śmierć Henryka IV była tym bardziej dotkliwa i zupełnie nonsensowna, że pozbawiła Francuzów możliwości rozprawienia się ze swoimi odwiecznymi wrogami na kontynencie europejskim rodem Habsburgów. Dlaczego nonsensowna?, ktoś zapyta. Przecież cel uświęca środki, a w walce o tron nie liczą się sentymenty ani ideały. Otóż przez nagły zgon Henryka IV Francja utraciła na wiele lat dominację w Europie.

W lipcu 1593 r., aby zakończyć wojny religijne, król zgodził się zmienić wiarę i przeszedł na katolicyzm. Zręczną polityką zjednał możnych jednego i drugiego wyznania, doprowadził do zawarcia korzystnych dla kraju traktatów pokojowych z Hiszpanią i Sabaudią, ale przede wszystkim zakończył pełen okrucieństw konflikt religijny.

Henryka IV kochał lud. Jego słynne powiedzenie „Chcę, by każdy na niedzielę miał kurę w garnku" zjednywało mu poparcie mieszczan i chłopów. Znany był z poczucia humoru i wyczulenia na krzywdę najuboższych. Uspokoił rozchwianą politykę ekonomiczną kraju, stworzył podstawy tolerancji religijnej słynnym edyktem z Nantes (1598 r.), za jego czasów Francuzi zaczęli osiedlać się w Kanadzie. Dokonał czynów, na które nie stać było wielu współczesnych mu władców. Kiedy jednak rozpoczął rywalizację z Habsburgami, zawiązując przymierza m. in. z Polską, katoliccy ekstremiści wydali na niego wyrok. Narzędziem spisku został Franciszek Ravaillac. Nieszczęście wydarzyło się 14 V 1610 r. w piątek, gdy król jechał do ministra finansów na ulicę de la Ferronerie, furgon z winem zatarasował drogę królewskiej karocy. Ravaillac doskoczył do karocy i zadał królowi śmiertelne ciosy nożem. Na tronie zasiadł 9-letni Ludwik XIII. Francja znów pogrążyła się w chaosie wojen domowych i trzeba było czekać blisko 50 lat, by nad Loarą rozbłysło słońce Ludwika XIV.

W 1809 r. schwytany został student, syn pastora erfurckiego Staff, który próbował zabić Napoleona I. Najprawdopodobniej inspiratorami zamachu byli Niemcy oraz dwór w Wiedniu. Na cześć zamachowca Andreas Hofer ułożył pieśń o bohaterze marzycielu uwalniającym lud niemiecki od krzywdziciela. Najwięcej zamachów przeżyli dwaj carowie Rosji Aleksander II i Aleksander III. Niechętni carom młodzi intelektualiści, dążący do obalenia caratu, wielokrotnie starali się uśmiercić władców za pomocą bomb i rewolwerowych kul. Zawsze bez powodzenia.

ZAMACH I WOJNY

28 czerwca 1914 r. następca tronu Austro-Węgier Franciszek Ferdynand d'Este, arcyksiążę austriacki, wizytował stolicę Bośni, Sarajewo. Podróżował w towarzystwie swojej żony Zofii, Czeszki, księżnej Hohenberg. Przed podróżą doradcy księcia błagali o zgodę na zaostrzenie ochrony, ponieważ wizyta zbiegła się ze świętem narodowym Serbów, którzy w ten sposób manifestowali swoją niechęć do Austro-Węgier. Franciszek zlekceważył ostrzeżenia. Rankiem wyruszył limuzyną Graf und Stift o mocy 28 koni mechanicznych na przejażdżkę po mieście.

Wtedy podjęto pierwszą próbę zabójstwa książęcej pary. Zamachowcy, nasłani przez organizację serbskich nacjonalistów „Czarna Ręka", rzucili w stronę samochodu bombę, która eksplodowała, ale nie wyrządziła nikomu krzywdy.

Mimo to Franciszek i Zofia pojechali na obiad do ratusza. Po posiłku wyruszyli w dalszą drogę. Traf chciał, że szofer księcia pomylił trasę. Kiedy starał się zawrócić, skierował wóz w miejsce, gdzie stał kolejny zamachowiec. Dziewiętnastoletni student Gavrilo Princip zaczął strzelać. Pierwsza zginęła żona Franciszka Ferdynanda, on skonał kilkadziesiąt minut później.

Strzały w Sarajewie obróciły wniwecz starania dyplomatów za wszelką cenę starających się uratować pokój w Europie. Niespełna miesiąc później, 23 lipca, w Belgradzie, stolicy Serbii, Austria złożyła ultimatum z żądaniem tropienia zamachowców. Dwa dni później Rosja udzieliła Serbii poparcia, 28 lipca Austro-Węgry wypowiedziały wojnę Serbii. W odpowiedzi Rosja rozpoczęła mobilizację. W ten sposób rozpoczęła się pierwsza ze straszliwych wojen światowych, a strzały w Sarajewie zniweczyły pokój trwający w Europie 99 lat.

Nigdy nie dotarliśmy

Zimna wojna

W latach 60., w samym środku zimnej wojny, Ameryka odczuwała wyraźny „kompleks Gagarina". W maju 1961 roku, w obliczu radzieckich sukcesów w dziedzinie załogowych lotów kosmicznych, prezydent J. F. Kennedy wezwał USA do podjęcia misji lądowania człowieka na Księżycu przed rokiem 1970. W ten sposób narodził się „Program księżycowy Apollo". Jak twierdzą zwolennicy teorii, znanej pod nazwą „fake moonlanding" („księżycowy szwindel"), NASA po latach ograniczania dotacji na badania technologiczne stwierdziła, że nie jest w stanie w wyznaczonym terminie sprostać ambitnym planom kolejnych prezydentów. Aby uniknąć ośmieszenia na międzynarodową skalę, NASA wraz z tajnym aparatem Agencji Wywiadu Wojskowego opracowały okryty wielką tajemnicą plan o nazwie „Apollo Simulation Project" („Projekt symulacji Apollo"). Na bazę wybrano obszar na pustyni Nevada, położony obok terenów należących do Komisji Energii Atomowej, gdzie od lat przeprowadzano testy nuklearne. W krótkim czasie postawiono w tym miejscu kompleks budynków oraz wykopano podziemną grotę, tworząc w ten sposób wielką księżycową scenografię.

Wielki krok dla ludzkości... po pustyni Nevada

Według zwolenników teorii, że lądowanie człowieka na Księżycu było mistyfikacją, operacja miała następujący przebieg:

*Bezzałogowa rakieta Saturn V na oczach licznej publiczności wystartowała z przylądka na Florydzie, by następnie spaść w odmęty Morza Arktycznego.

* Neil Armstrong, Edwin Aldrin i Michael Collins – członkowie załogi Apollo 11 – zostali przewiezieni do kompleksu w Nevadzie.

* Kiedy nadszedł czas rzekomego lądowania na Srebrnym Globie, kurtyna się podniosła i cały świat mógł przed odbiornikami telewizyjnymi podziwiać, jak Neil Armstrong wypowiada słynne zdanie: „That is one small step for a man; one giant step for mankind" („To ledwie mały kroczek dla człowieka, a wielki krok dla ludzkości"), a następnie w towarzystwie Edwina Aldrina radośnie podskakuje po jałowej pustyni, położonej jednak nie 380 tysięcy kilometrów od Ziemi, a zaledwie 150 kilometrów na północ od tętniącego życiem Las Vegas. Widowisko było perfekcyjne, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, począwszy od nasyconych dowcipami „gwiezdnych" rozmów, sprawiających bardzo naturalne wrażenie, na „księżycowych skałach" wypalonych w wielkich piecach hutniczych skończywszy.

* Czas, jaki Apollo 11 potrzebowałby, by powrócić na Ziemię, astronauci spędzili w bazie na pustyni Nevada, gdzie zapewniono im wszelkie rozrywki, m. in. w postaci gier hazardowych oraz prostytutek prosto z Las Vegas. Równocześnie poddawano ich regularnemu „praniu mózgów" oraz uczono, jak mają się zachowywać po rzekomym powrocie na Ziemię, kiedy staną się bohaterami mediów.

* Ostatnim etapem operacji było zaaranżowanie tryumfalnego powrotu. W tym celu cała trójka została przetransportowana do tajnej bazy wojskowej na południe od Hawajów, gdzie umieszczono ich w kapsule lądującej, którą następnie opuszczono z transportowca C5-A na wzburzone wody oceanu.

Zgubione gwiazdy

Najważniejszym i praktycznie jedynym w miarę sensownym dowodem jest wnikliwa analiza ogólnie dostępnych zdjęć dokumentujących wyprawę Apollo 11. Oto jakie zwolennicy teorii „księżycowego szwindla" wysuwają argumenty:

* Na żadnej fotografii księżycowego nieba nie są widoczne gwiazdy. Tymczasem na Srebrnym Globie, jako że nie ma on atmosfery, gwiazdy powinny być bardziej widoczne niż na Ziemi w najbardziej gwiaździstą noc. Dekoratorzy NASA tworzący makietę Księżyca musieli zdawać sobie sprawę, że nawet najlepiej wykonane sztuczne gwiazdy nie będą w stanie oszukać wprawnego oka zawodowych astronomów. Lepiej więc, żeby nie było ich wcale.

* Brak atmosfery powoduje też, że nawet lekko ocienione obiekty są na Księżycu niewidoczne. Na Ziemi jest inaczej, gdyż cząsteczki powietrza zaginają promienie światła i można zobaczyć to, co jest w cieniu. Tymczasem wiele księżycowych zdjęć wygląda tak, jakby były zrobione w atmosferze ziemskiej.

* Jeżeli na zapylonej powierzchni Księżyca pozostawały wyraźne ślady stóp astronautów, dlaczego lądowanie lądownika księżycowego LM (Lunar Module) „Eagle" nie pozostawiło śladu, nie spowodowało powstania nawet najmniejszego krateru?

Jedna z teorii zakłada, że sam Stanley Kubrick był zamieszany w aferę, gdyż dzielił się doświadczeniem nabytym podczas realizacji filmu „2001: Odyseja kosmiczna"!

Jak było naprawdę? Czy teoria ta jest czystym szaleństwem? Czy może jednak ludzkość była świadkiem mistyfikacji za 30 miliardów dolarów? Biorąc pod uwagę, że z wielkich afer na jaw wyszła jedynie Watergate, należy się spodziewać, iż nigdy nie dowiemy się, jaki naprawdę miała przebieg wyprawa Apollo 11.

* W czasie operacji odnotowano, że osoby związane z projektem Apollo kontaktowały się ze środowiskiem mafii Las Vegas. Jakiś czas potem grupa prostytutek została wywieziona do nieznanego miejsca na pustyni. Nikt więcej ich nie widział.

* Dlaczego wszyscy astronauci unikali mediów, mimo że stali się bohaterami na skalę światową? Dlaczego żaden nie był w stanie odpowiedzieć na zarzuty przedstawiane im przez zwolenników teorii „księżycowego szwindla"? Dlaczego rodziny astronautów zgodnie twierdziły, że zmienili się nie do poznania? Dlaczego Edwin Aldrin popadł w alkoholizm?

Sukkub

20 lipca 1969 roku cały świat z zapartym tchem patrzył, jak Neil Armstrong stawia lewą stopę na Księżycu, stając się tym samym pierwszym człowiekiem, który odbył spacer po Srebrnym Globie. Czy to możliwe, że wszyscy byli świadkami spektaklu zaaranżowanego przez amerykański rząd i kwalifikującego się do miana mistyfikacji wszech czasów?

Edwin Aldrin – urodzony w 1930 roku. Pierwszy lot kosmiczny odbył w 1966 roku, jako drugi pilot statku Gemini 12. Był nawigatorem statku Apollo 11 i pilotował lądownik „Eagle". Był drugim człowiekiem, który stanął na Srebrnym Globie.

Neil Armstrong – urodzony w 1930 roku. W 1966 roku jako dowódca misji Gemini 8 brał udział w pierwszym połączeniu statków kosmicznych na orbicie. W 1969 roku dowodził wyprawą Apollo 11. W lądowniku „Eagle" dokonał pierwszego lądowania człowieka na Księżycu. Od 1971 roku wykłada inżynierię kosmiczną na Uniwersytecie Cincinnati.

Michael Collins – urodzony w 1930 roku. Zaczynał od pilotowania samolotów odrzutowych. W 1963 roku dołączył do zespołu astronautów. W 1966 roku odbył lot w statku Gemini 10 i dokonał wyjścia w otwartą przestrzeń. Był pilotem statku Apollo 11.

ciekawe adresy: www.homestead.com/dolphinocean/moonlanding.html; www.data-online.co.uk/moonfake.htm; www.geocities.com/Pentagon/2666/MoonHoax2.html

Jak widać, na niebie nie ma żadnych gwiazd.

Tymczasem, ponieważ na Księżycu nie ma atmosfery, powinno być ich widać znacznie więcej niż w warunkach ziemskich. Poza tym brak atmosfery sprawia, że elementy znajdujące się w cieniu powinny być niewidoczne. Dlaczego więc tak dobrze widać znajdującą się na ocienionym fragmencie lądownika „Eagle" flagę amerykańską?

To zdjęcie wywołuje najwięcej kontrowersji. Przedstawia Edwina Aldrina sfotografowanego przez Neila Armstronga. Jak wiadomo, z trzech członków załogi Apollo 11 tylko ci dwaj wylądowali na Księżycu, natomiast Michael Collins pozostał w statku na orbicie. Tymczasem w hełmie Aldrina widać wyraźnie odbicie dwóch astronautów, a nie jednego!

Na tym zdjęciu również nie ma żadnych gwiazd. Widać natomiast, że księżycowy grunt jest wystarczająco miękki, by pozostał na nim ślad stopy Neila Armstronga (F). Jak więc możliwe, że silniki lądownika „Eagle" nie wytworzyły nawet najmniejszego krateru?

na Księżyc?

Denney

RYCZĄCE

Przez chwilę nie widać nic. Linię startu spowija gęsta chmura dymu, z której po kilku sekundach wyłaniają się dwa ryczące bolidy mknące przed siebie z ogromną prędkością. Po przejechaniu kilkuset metrów wypuszczają spadochrony

i zatrzymują się. Wyścig skończony. Dragstery to wyspecjalizowane pojazdy, służące do jak najszybszego przebywania krótkiego dystansu, które nie nadają się w zasadzie do niczego więcej. Nie mogą pojechać dalej, możliwości skrętu mają mocno ograniczone, o używaniu ich w normalnym ruchu drogowym nie ma mowy

BORN IN THE USA

Powstały oczywiście w Stanach Zjednoczonych. Obecnie zdobywają coraz większą popularność w Europie (głównie w Anglii), Kanadzie, a nawet Australii. Idea wyścigu jest prosta - dwa pojazdy stojące obok siebie mają za zadanie jak najszybciej przejechać linię mety, odległą o, najczęściej, 1/4 mili (czyli o około 400 metrów). Dragstery dzielą się na kilkanaście klas. Różnią się wieloma elementami, np. dopuszczalną pojemnością silnika, jego umieszczeniem, dozwoloną wagą, rozstawem osi. Najpopularniejsze klasy to: Pro Stock, Funny Car, Top Dragster, Quick Rod, Super Rod oraz ta najszybsza i najbardziej spektakularna - Top Fuel

PEŁNY GAZ

Dragstery Top Fuel mają charakterystyczną sylwetkę - długie, niskie nadwozie z malutkimi kołami przednimi i ogromnymi tylnymi, pomiędzy którymi umieszczono potężny silnik. Przed silnikiem znajduje się siedzenie dla kierowcy (a może raczej kaskadera?). Nad nadwoziem góruje potężny spoiler. Wszystkie dodatki zostały usunięte, wszak chodzi o najszybsze osiągnięcie mety. Aby tego dokonać, trzeba

DRAGSTERY WCZORAJ I DZIŚ

Moda na dragstery narodziła się w Kalifornii. Już w latach trzydziestych i czterdziestych minionego wieku wielbiciele motoryzacji przebudowywali swoje samochody, aby wycisnąć z nich maksimum możliwości. Po części takie modyfikacje wynikały z konieczności. Lata kryzysu, a następnie wojny, kiedy przemysł był nastawiony na produkcję wojskową, mocno przetrzebiły zasoby części zamiennych. Gdy coś się popsuło, czasem trzeba było wykorzystać podobną część z całkiem innego samochodu. Wychodziły z tego niezłe cacka, którymi właściciele popisywali się w nielegalnych wyścigach urządzanych najpierw na ulicach miast, później zaś na pustyni Mojave. Po zakończeniu wojny wyścigi dragsterów przeżyły swój rozkwit. Częściowo dzięki... armii. Spryciarze z U.S. Air Force wykombinowali, że wśród szaleńców ścigających się w tych dość niebezpiecznych pojazdach znajdą doskonałych mechaników i pilotów bombowców. Rozpoczęto więc organizację wyścigów dragsterów na pasach startowych lotnisk. Zyskało to aprobatę społeczeństwa. Liczono, że znikną z dróg publicznych piraci, którym sygnalizacja uliczna służyła jako... światła startowe. Początki były trudne, również ze względu na brak jasnych reguł. Zaczęły więc powstawać liczne organizacje trudniące się organizacją zawodów, zdobywaniem sponsorów i ustalaniem reguł gry. Obecnie w Stanach liczą się dwie największe. NHRA (National Hot Rod Association), skupiająca 32 000 kierowców, i nieco mniejsza, ale dynamicznie rozwijająca się IHRA (International Hot Rod Association), zrzeszająca 13 000 członków. Oprócz nich w każdym niemal stanie istnieją lokalne organizacje, których liczba obecnie dochodzi do kilkuset.

POTWORY

maksymalnie zmniejszyć wagę. Nadwozie pojazdu pełni funkcje ściśle użytkowe (najlepiej, żeby go w ogóle nie było, bo podnosi masę, która i tak wynosi około 500 kg). Jak każde wyścigi, również drag racing idzie z duchem czasu. Obecne dragstery Top Fuel są projektowane na komputerach, testowane w tunelach aerodynamicznych, ich tylne opony mają coraz mniejszy współczynnik oporu powietrza. Najważniejsza część pojazdu, czyli silnik, robi kolosalne wrażenie. Przeważnie jest przerobionym silnikiem samochodu seryjnego o pojemności od siedmiu do prawie dziewięciu litrów. Za silnikiem umieszczony jest mały, dwudziestolitrowy zbiornik paliwa. Znajduje się w nim nie etylina, lecz specjalna mieszanka składająca się w osiemdziesięciu procentach z nitrometanu i w dwudziestu z metanolu. Większość paliwa zużywana jest przed startem, na rozgrzanie silnika i opon. W czasie trwającego kilka sekund wyścigu pojazd spala jedynie dwa litry mieszanki.

wyciąganych przez małe spadochroniki kierunkowe. Kierowca nie ma w dragsterze zbyt wiele miejsca. Nie ma też za dużo pracy. Siedzi w klatce z rur, odizolowany pancernymi grodziami od silnika i zbiornika paliwa. Nad głową ma pałąk, chroniący go w razie wywrotki. Zamontowano również małą kierownicę, podobną raczej do wolanta w samolocie. Jednak jej przydatność w czasie tak krótkiej jazdy jest mocno wątpliwa. Poniżej znajduje się zawór odcinający dopływ paliwa do silnika i włącznik zapłonu. Pedały są dwa - prawy do gazu, lewy do sprzęgła. Prawą ręką kierowca porusza dźwignię hamulca ręcznego, natomiast lewą - dźwignię zmiany biegów. Biegi są dwa. Dwójkę włącza się najczęściej po przejechaniu jednej trzeciej dystansu.

Gdy ciały z niego krople gorącego oleju, części z uszkodzonej skrzyni biegów. Kierowca mógł to odczuć boleśnie na własnej skórze. Nieszczęście takie dotknęło w 1970 roku ówczesną legendę tego typu wyścigów, Dona Garlitsa, w którego samochodzie eksplodowała skrzynia biegów, urywając mu prawą stopę. Bardzo ważne w dragsterach są hamulce. Dwa układy hamulcowe działają niezależnie od siebie. Pierwszy tworzą tradycyjne hamulce tarczowe, umieszczone w tylnych kołach, uruchamiane dźwignią ręczną przez układ hydrauliczny. Używa się ich tylko... podczas startu! Do utrzymania bolidu na miejscu przed zapaleniem się zielonego światła. Po zakończonym wyścigu wkracza do akcji drugi, zasadniczy układ hamulcowy. Składa się on z zestawu spadochronów, uszytych w kształcie krzyża równoramiennego o średnicy 3 m, Deska rozdzielcza jest również prosta. Właściwie to tylko jeden wskaźnik – ciśnienia oleju. Jak widać, dragster Top Fuel nie jest szczególnie wyrafinowany. Wystarczy jakoś połączyć oś przednią z tylną, posadzić gdzieś kierowcę i zapewnić mu względne bezpieczeństwo oraz dodać prosty, lekki, ale skuteczny układ hamulcowy. Do tego silnik. Potężny silnik. I w drogę! Bardzo krótką.

W Y Ś C I G ! ! !

Tuż przed wyjazdem na tor, jeszcze w boksie, włączany jest na chwilę silnik. Chodzi o to, by dobrze się rozgrzał. Potem, za pomocą innego pojazdu, dragster na włączonym sprzęgle rozpędzany jest do około 70 km/h. Dzięki temu podnosi się ciśnienie oleju w silniku. W tym samym czasie kierowca wciska pedał przyspieszenia i układ paliwowy wypełnia się mieszanką. Wreszcie zapłon. Nadszedł czas na wyjazd na pole startowe. Na torze dragstery wykonują kilka próbnych startów. Silnik, opony i sprzęgło rozgrzewają się jeszcze mocniej. Wreszcie następuje prawdziwy start. Kierowca zatrzymuje pojazd na półsprzęgle, silnik osiąga 6000 obr./min, a pojazd utrzymywany jest w miejscu przez zaciągnięty hamulec ręczny. Zielone światło. Zwolniony hamulec, puszczone sprzęgło i gaz do dechy. Jedna ręka na kierownicę, druga zmienia bieg. Meta. Dźwignia zwalniająca spadochrony. Sprzęgło. Noga z gazu. Odcięcie dopływu paliwa. Koniec.

Oczywiście, nie zawsze wszystko wychodzi idealnie. Często wyścig kończy się już na starcie. Po prostu silnik nie wytrzymuje i wybucha.

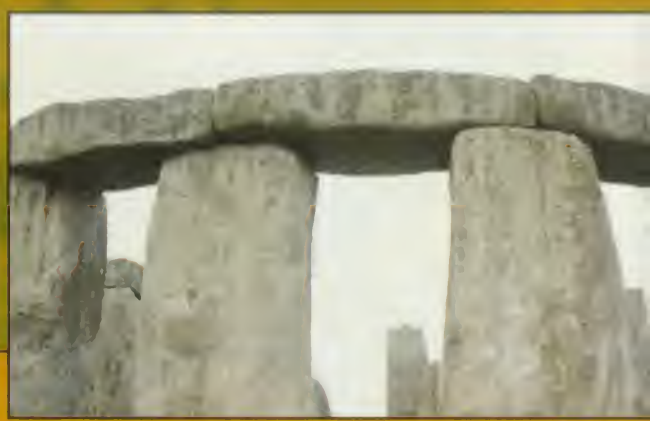
ZIONĄCE OGNIEM SMOKI

Niegdyś silnik w dragsterach klasy Top Fuel umieszczony był przed kierowcą, w środkowej części maszyny. Jednak, jak to często w przypadku takich eksperymentalnych pojazdów bywa, ulegał awariom, wybuchał, pluł ogniem, le-

MAGIA

Druidzi... Celtyccy kapłani otoczeni aurą grozy i tajemnicy. Dawni mędrcy i cudotwórcy, naśladowani po dziś dzień. Dla niektórych czcicieli krwawych bóstw, dla innych pierwsi ekolodzy... Jacy byli naprawdę? Jaką twarz skrywał kaptur białej szaty?

Do naszych czasów zachował się szczegółowy opis druidycznych praktyk, pozostawiony przez Rzymianina Pliniusza Starszego. Pisał m.in. o tym, jak szóstego dnia miesiąca druidzi odziani w białe szaty wspinali się na drzewa i złotymi sierpami obcinali jemiołę. Gałązki spadały na białą płachtę, nie mogły bowiem dotknąć ziemi. Następnie składano w ofierze dwa byki i rozpoczynała się uroczysta uczta. Ciekawostka: jemioła jest na tyle twarda, iż raczej nie daje się przeciąć złotym ostrzem. Zapewne posługiwano się pozłacanym narzędziem z brązu.



Maciek Nowak-Kreyer

SEKRETY DRUIDÓW

Druidzi nie byli prekursorami dzisiejszych „Zielonych". Słowo „druid" prawdopodobnie pochodzi z języka Celtów zamieszkujących Galię (dzisiejsza Francja) i oznacza osobę związaną z kultem drzew, które symbolizowały ludzkie życie. Nie przeszkadzało im to jednak używać drewna jako budulca, opału, a nawet składać go w ofierze. Druidzi należeli do najwyższej warstwy celtyckich kapłanów. Dbali, by obrzędy były zgodne z tradycją. Prawdopodobnie włączali się do ceremonii w kulminacyjnym momencie. Antyczni dziejopisarze, którym zawdzięczamy większość naszej wiedzy o starożytnych Celtach, przypisywali druidom magiczne zdolności – rzucania zaklęć i uroków.

Krwawi druidzi

Najwięcej emocji wzbudzają opowieści o licznych ponoć ofiarach z ludzi, składanych podczas wyszukanych ceremonii. Słynną Wiklinową Babę wspominał grecki geograf Strabon, a także sam Cezar w „Wojnie galijskiej". Była to wielka kukła, do której upychano jak największą liczbę ludzi, a następnie podpalano. Koszmarna ta opowieść blednie jednak przy innych opisach druidycznych praktyk. Starożytni autorzy ze szczegółami przedstawiają takie obrzędy, jak wróżenie z krwi płynącej przez podcięte gardło, przepowiadanie przyszłości z wnętrzności zabitego właśnie człowieka, wieszczenie z przedśmiertnych drgawek dźgniętego w plecy, składanie ofiary przez wbicie jej na pal albo naszpikowanie strzałami. Rzymski historyk Tacyt stwierdza wprost, iż dla druidów z Brytanii pokrycie ołtarzy krwią i wnętrznościami było nieodzowne do nawiązania kontaktu z bogami.

Ci czcigodni druidzi

Czym, oprócz zabijania i kierowania obrzędami, trudnili się druidzi? Dla Celtów religia i wspólne uczestniczenie w obrzędach stanowiło ważną część życia w społeczeństwie. Wyłączenie z ceremonii była jedną z najsurowszych kar. Nic więc dziwnego, że osoby owym ceremoniom przewodniczące, posiadały wielką władzę i cieszyły się szacunkiem. Wystarczy wspomnieć, iż celtycki król zwykle nie mógł podjąć żadnej ważniejszej decyzji bez narady z kapłanami. Tylko oni mieli prawo odzywać się w obecności władcy. Cieszyli się też wieloma całkiem praktycznymi przywilejami: nie musieli uczestniczyć w wojnach, nie płacili podatków i byli zwolnieni od innych powinności względem władcy. Mieli prawo sądzenia i nauczania, częstokroć zajmowali się wychowywaniem dzieci z arystokratycznych rodów.

Ciekawostka: w wielu językach celtyckich jednym ze znaczeń czasownika druidh jest „przebierać skórę". Należy jednak pamiętać, że o krwawych obrzędach wiemy głównie od Rzymian i Greków, którym zdarzało się nie raz wojować z Celtami. Całkiem możliwe, iż drastyczne opisy to po prostu próba oczernienia wroga, równie prawdziwa jak pogłoski o wyrabianiu przez Żydów macy z krwi niemowląt. Nie można również wykluczyć, że złożenie w ofierze było „praktycznym wykorzystaniem" osób skazanych na śmierć.

CELTÓW

Druidzi i nauka

Jak w większości prymitywnych społeczeństw, również wśród Celtów kapłan był jednym z niewielu ludzi wykształconych. Jednak grubą przesadą jest przypisywanie druidom mądrości równej klasycznym filozofom. W rzeczywistości byli raczej podobni do wioskowych czarowników. Posiadali sporą wiedzę związaną ze sprawami kultu, jednak nie prowadzili żadnych badań naukowych, nie pożądali wiedzy dla niej samej. Obserwowali ruchy gwiazd i planet, by nie pomylić się przy ustalaniu daty święta. Tajniki poezji poznawali, aby tworzyć modlitwy. Zwyczaje zwierząt i ptaków poznali przy okazji wróżenia z ich zachowania. Zapewne niejeden chciał zostać druidem. Wielka władza, szacunek (trzeba wspomnieć, że celibat ich nie obowiązywał)... Czegóż chcieć więcej? Jednak, aby skorzystać z większości owych dobrodziejstw, trzeba było przebyć długą drogę. Po pierwsze, do druidycznych „szkół" przyjmowano głównie dzieci arystokratów, prawdopodobnie nie za darmo. Po drugie, edukacja mogła trwać nawet dwadzieścia lat. Co gorsza, całej wiedzy trzeba było nauczyć się na pamięć, nawet długich i skomplikowanych wierszy! Druidzi, choć piśmienni, wierzyli, że słowo zapisane traci rytualną moc i staje się martwe. Zapewne obawiali się, że ich sekrety, po utrwaleniu na piśmie, mogą wpaść w ręce niepowołanych osób.

Koniec prawdziwych druidów i początek fałszywych...

Kres druidom przynieśli Rzymianie. Po podboju Galii zakazali kultywowania druidycznych tradycji. Słusznie upatrywali w kapłanach silnych przeciwników Imperium. W I w. n.e. legiony zdobyły Brytanię, najmocniejszy bastion i centrum druidyzmu. W 69 roku zniszczono wielką szkołę druidów na wyspie Mona (dzisiejsze Anglesey), a kapłanów wybito. Ocaleli tylko w Irlandii, jednak pozbawieni dopływu „świeżej krwi" z innych części celtyckiego świata, poczęli się degenerować. W V wieku n.e. zostali ostatecznie wyparci przez chrześcijan. Szczęśliwie odbyło się to w sposób pokojowy. Pozbawieni kapłańskiej sakry druidzi przekształcili się w filidów: szacownych i uczonych mężów. O druidach przypomniano sobie w XVI wieku, kiedy renesans wzbudził zainteresowanie dziełami antycznych pisarzy, także tymi o Celtach. Dostrzeżono w nich nagle starożytnych filozofów, konkurentów greckich i rzymskich myślicieli. Za sprzyją Francuzów i Anglików, chętnie powołujących się na celtyckie korzenie, pojawił się wręcz kult druidów. Przedstawiciele owych nacji czuli się bardzo dumni z tego, iż ich przodkowie stworzyli kulturę nie gorszą od klasycznej. W czasach nowożytnych wielokrotnie próbowano odnowić instytucję druidów, oczywiście z marnym skutkiem. Zwykle ożywiano tylko romantyczne wyobrażenia o szlachetnych mędrcach, nie starano się zrekonstruować dawnej religii (o której dziś wiadomo niewiele). Nierzadko, „druidzi" stanowili tylko lokalne naśladownictwo masonerii. Warto wspomnieć, że do jednej z takich organizacji, Loży Albionu Starożytnego Zakonu Druidów, należał nawet młody Winston Churchill! Ostatnio prawdziwy rozkwit „druidyzmu" przyniósł prąd „New Age". Elementy celtyckich tradycji, niestety dosyć swobodnie potraktowanej, odnaleźć można we współczesnej quasi religii „wicca". Wśród głazów Stonehenge i w innych kamiennych kręgach (dziełach ludów przedcelckich) nierzadko pojawiają się procesje osobników odzianych w fantazyjne stroje i usiłujących wskrzeszać dawne obrzędy. Niestety, dziś zamiast bojaźliwego szacunku, wzbudzają zażenowanie...

Druidzi tworzyli ścisłą wspólnotę, z wyraźną hierarchią. Jeden z kapłanów, wyłaniany drogą wyborów, sprawował władzę nad pozostałymi. Czasem o ostatecznym wyniku wyborów decydował pojedynek kandydatów. W Irlandii arcykapłan nosił miano righ druadh - król druidów. Galijscy arcykapłani co roku spotykali się na zjeździe w kraju Karnutów (dzisiejsze Chartres), gdzie zajmowali się sprawowaniem sądów.

Skok na basen

Przychodzą dni, kiedy wciskające się do pokoju każdą szparą słońce staje się nie do zniesienia. W gorące, letnie miesiące, kiedy organizm domaga się ochłody, nie ma jak skok do basenu z zimną wodą. Mieszkańcy terenów pozbawionych tego typu zbiorników mają prawo czuć się pokrzywdzeni przez los. Ale czy trudno zbudować basen samemu? Przecież to tylko dziura w ziemi wypełniona wodą.

Wielka jama

Rzeczywiście budowę basenu rozpoczyna się od wykopania sporego dołu. Najnowsze trendy mody basenowej mówią, że powinien być okrągły, owalny, prostokątny lub w kształcie ósemki. Dla potencjalnych majsterkowiczów, naśladowców Adama Słodowego, pocieszające jest, że dziury takiej nie trzeba, a nawet nie powinno się wylewać betonem. Można ją częściowo wzmocnić pustakami, ale przyszły basen powinien mieć dobry kontakt z podłożem. W grę wchodzi także wyłożenie specjalną blachą ocynkowaną, pokrytą akrylem. Takie rozwiązanie umożliwia przepływ ciepła między wodą a otoczeniem. Dzięki temu basen zimą zamarznie jedynie z wierzchu. Z wybetonowanych basenów publicznych spuszcza się wodę na zimę, gdyż zamarzłaby do samego dna.

Po wzmocnieniu ścian można wyłożyć basen specjalną folią PCV, produkowaną w różnych wzorach i kolorach — jej płaty zgrzewa się ze sobą za pomocą gorącego powietrza. Trzeba też przygotować schodki lub łagodne zejście, które przykrywa się chropowatą odmianą tej samej folii. I to w zasadzie wszystko. Potem potrzebna jest już tylko cała masa wody i dobra pogoda.

Swobodny przepływ

Warto pomyśleć o budowie instalacji oczyszczania wody, jeśli nie mamy ochoty wymieniać jej raz na tydzień. Cała zabawa polega na zainstalowaniu odpowiedniej pompy z filtrami oraz zestawu rur doprowadzających i odprowadzających wodę. Baseny z taką instalacją dzielą się na przelewowe i skimerowe. W pierwszych woda swobodnie przelewa się przez krawędź i trafia do okalającej basen rynienki, skąd jest odpompowywana, a po oczyszczeniu wraca do basenu. Baseny skimerowe mają natomiast specjalne otwory w dnie i przy powierzchni, którymi woda trafia do systemu filtrów. Następnie dzięki pompie jest wtłaczana z powrotem. Otwory takie umieszcza się na przeciwległych ścianach basenu, aby wymusić obieg wody. Najbardziej skomplikowanymi częściami tej instalacji są pompa i filtr — najczęściej duże blaszane lub plastikowe baniaki wypełnione piaskiem kwarcowym (lepsze) lub wkładem z bibuły (tańsze — można kupić w hipermarkecie). Taka instalacja sprawi, że woda będzie wyglądała jak na pocztówkach z wakacji.

Robi się gorąco

Basen jest pełen kryształowo czystej wody, po której pływają fotele i materace nadmuchane, dziewczyny z sąsiedztwa czekają pod telefonem, brak tylko słońca. Warto zatem pomyśleć o ogrzewaniu wody.

Jest na to kilka sposobów. Najprostszy to podgrzewanie elektryczne. Jednak wkładanie do wody grzałki, którą zwykle gotujemy wodę, niewiele pomoże. Potrzebujemy przepływowego ogrzewacza podłączanego do instalacji uzdatniającej wodę. Włączenie takiego urządzenia (o mocy od 6 do 48 kW), sprawi jednak, że cyfry na liczniku zużycia energii, będą się zmieniać w zawrotnym tempie.

Innym rozwiązaniem jest wykorzystanie centralnego ogrzewania w naszym domu. Podłącza się je do obiegu wody w basenie za pomocą tzw. wymiennika ciepła, czyli tuby, w której umieszczono rurki z ciepłą wodą i wodą z basenu. Proste i, co najważniejsze, dużo tańsze. Zamiast korzystać z pieca c.o., możemy wykorzystać także naturalną energię geotermiczną. Ci, którzy mieszkają w pobliżu gorących źródeł, mają problem z głowy. A co z pozostałymi? I dla nich jest rada. Należy ułożyć metrowe rurki pod powierzchnią na sporym kawałku pola. Wtłaczamy w nie sprężone za pomocą kompresora powietrze, które magazynuje dużo energii, a potem rozprężając się, oddaje je w wymienniku ciepła.

Najtańsze jest jednak wykorzystanie słońca. Kolektory słoneczne, czyli panele złożone z cieniutkich, gumowych, sklejonych ze sobą czarnych rurek ułożonych na dachu domu, nagrzewają się pod wpływem słońca i przekazują ciepło przepływającej przez nie wodzie. W polskich warunkach będą w stanie od kwietnia do października nagrzać wodę w basenie nawet do 35 stopni C — dlatego często montuje się specjalny sterownik i czujniki zapobiegające nadmiernemu ogrzaniu wody.

W chłodniejsze dni warto zabezpieczyć basen, przykrywając go termoizolacyjną folią z pęcherzykami powietrza (podobną do tej, w którą pakuje się części i urządzenia elektroniczne). Folia chroni wodę przez śmieciami, magazynuje ciepło w basenie i ogranicza parowanie wody. Nie jest jednak kompatybilna ze skokami z trampoliny.

Wystrzałowe dodatki

Wątek budowlany został w zasadzie wyczerpany. Czas pomyśleć o przyjemnościach. Najprostsze to zestaw nadmuchiwanych zabawek. Warto też pamiętać o pompce, bo po samodzielnym nadmuchaniu wszystkich przedmiotów możemy już nie mieć ochoty na kąpiel. Mile widzianym dodatkiem do pływającego sprzętu i w ogóle do basenu jest dziewczyna w stroju kąpielowym.

Posiadanie basenu to powód do dumy — warto, aby był dobrze widoczny. Do wyeksponowania snobistycznych ciągot najlepiej posłuży zestaw kilku lub kilkunastu reflektorów, do których możemy dokupić nakładki z kolorowego szkła. Odpowiednio jasna, wielokolorowa łuna unosząca się nad naszym basenem może przyciągnąć nie tylko okoliczną młodzież, ale także przedstawicieli obcych cywilizacji.

Mniej rzucające się w oczy, ale równie zabawne, są urządzenia wytwarzające sztuczną falę, czyli przeciwprądy. Pobierają one wodę z niższych partii basenu i wyrzucają tuż nad powierzchnią. Montuje się je na krawędzi basenu, podłącza do prądu, odpala i już można spróbować spływu w dół Niagary lub walki z górskim potokiem. Byle tylko wody starczyło.

Nowe znajomości

Prywatny basen to ogromna frajda, ale i cała masa problemów — począwszy od zdobycia funduszy na jego budowę, a skończywszy na ogrzewaniu wody i utrzymaniu jej w czystości. Zbiorników takich jest stosunkowo niewiele, więc gdy tylko słońce przypiecze wszyscy zbiegają się na ten jedyny, miejski, stary, najbliższy. Wpadnę i ja, spotkam znajomych i przy okazji może poznam jakieś nowe dziewczyny z mojego osiedla.

Stefan, dyplomowany pomocnik hydraulika w R.

Z torby narzędziowej pomocnika hydraulika

Już pięć po siódmej na nasz warstat przybył kierownik, któren zajarzył co następuje: „Na hotelu robotniczym, pod siódemką, pękła rura trzy czwarte w pionie pod umywaleczką. Stefan i Mikołajszczak — bierta narzędzia i na hotel". Wzieli my więc szweda pod pachę, francuza, a ja na wszelki wypadek jeszcze przepychaczkę. Wchodzim na ten hotel, nie, patrzym, a tam woda po podłodze zawania. „O, w mordę — wykrztusił Mikołajszczak — „popatrz, tam taki wielki szczur płynie!"

Wchodzim pod siódemkę, a tam Franek, taki z produkcji, w gaciach lata z wiaderkiem. „I co się, kurde, tak gapicie?" — zły był, nie powiem, troszeczkę, bo zrobił się z niego tak zwany powodzianin kompletnie zalany. Ale to nie było jeszcze najgorsze. Najgorsze to było to, że cholera ani ja, ani Mikołajszczak nie wiedzieliśmy, jak przyfastrygować te rurę, coby woda z niej nie ciekła. „Idź, Stefek, zawór zakręć" — przypomniał sobie w porę Mikołajszczak, bo on inteligentna jest cholera. Ja to bym sobie tak nie przypomniał. Ale zeszłem do piwnicy i znalazłem jakiś zawór. Zakręciłem go i byłoby git, ale mnie się kurna chiba ukręcił, bo woda dalej lała.

Poszli my z Mikołajszczakiem po rozum do głowy i pomyślelim, że trzeba będzie zamknąć cały budynek. Znaczy się, my hydraulicy to tak mówimy, jak się zamyka główny dopływ wody do budynku, a nie zawór na pionie, nie? No to poszlim na warstat po klucz. Ale gdzieś zginął. To poszlim do kierownika i mówimy: „Panie kierowniku, tego... cuś trzeba zamknąć, no wie pan." Ale on nasz nie słuchał, bo Główny Mechanik do niego zadzwonił i pewnie na kawkę zapraszał, pedał jeden! Wrócilim na warstat i w końcu znaleźlim ten klucz. Poszlim i zakręcilim ją, ale chiba jednak cuś znów ukręcilim, bo woda dalej lała.

Spojrzelim na siebie z Mikołajszczakiem i nie ma co! „Musim zakręcić ten najgłówniejszy zawór, ten przed zakładem, nie?" — zbielałymi wargami wyszeptał Mikołajszczak. Poszlim znowuż do kierownika, ale go nie było ani na warstacie nikogo. To nic, trudno się mówi — no nie? Wzięlim klucz, poszlim przed zakład i okazało się, że zasuwa jest za daleko w ulicy, a samochody jeżdżą w te i wefte. Mikołajszczak poszedł na warstat budowlańców i przywiózł wózkiem akumulatorowym zastawy. Wyszlim na szos, no nie, i obstawilim się zastawami na środku. Potem Mikołajszczak otworzył klapkę. Ale jakiesik śmierdzące pod nią leżało, tak że nie szło klucza włożyć. W końcu jakoś włożylim i zakręcilim.

Kiedy wracalim na hotel, to zobaczylim jak środkiem ulicy zaiwania Główny Mechanik i krzyczy, że wody na zakładzie nie ma i zaraz szlag trafi jakiś proces technologiczny. Nie wiem, co za człowiek, żeby tak od razu sądem grozić... Ale wymienilim z Mikołajszczakiem porozumiewawcze spojrzenia. Znaczy, zakręciło się i już woda nie leci. Ale, cuś kurtka chiba nie te zasuwę żeśmy zamkli, znakiem czego na hotelu dalej się lało, i to coraz większym strumieniem. Co robić? „To nic — mówię — pod wodą trzeba będzie łatać!" Czyli, jak to można by ująć, z rury się będzie lało, ale my ją tego.

No więc, zabrali my się za te rurę. Najlepiej to zaszwejsować by było, więc poszłem po spawarkę. Ale mi nie dali, bo rzeczywiście głupi byłem. „Rury to się spawuje acytylenem" — wytłumaczył mi pan Walenty, odpowiedzialny za narzędziownię. Więc wzięłem butle i aparat. Lecz spawać to ani ja, ani Mikołajszczak tak zanadto nie umielim. No, znaczy się tego, widzieli my jak nasz majster spawuje. I to chiba nam się za bardzo wydawało takie łatwe. No, bo majster to tak: okulary włożył, palnik brał, gaz odkręcał, zapalniczką (a miał japońską taką, jednorazową, przerobioną na wielorazową za ciężki piniądz) zapalał i na koniec podkręcił troszki. To ja biorę palnik, gaz odkręcam, tylko, ten, zapalniczki nie mam. I ani ja, ani Mikołajszczak zapałek też nie mielim. To kładę ja palnik na ziemię, ale zakręcić zapomniałem, nie? I odeszli my z Mikołajszczakiem zapałek poszukać tylko i światło włączylim, a tu cuś jakby z tyłu huknło.

Te butle to na szczęście na korytarzu postawilim, tak że tylko okno wyleciało i tynk opadł, oraz stosunkowo niewielka dziura w stropie powstała. I tak w ogóle to nic takiego wielkiego się nie stało. No fakt, że na dole drzwi z zawias wyleciały i przeleciały przez całą świetlicę, tak że się telewizor, radziecki „Rubin" stłukł, to insza inszość. A majster nasz w końcu przyleciał, patrzy na to wszystko, i tak mówi: „O Jezu, Mikołajszczak, takich rurów to się nie spawuje. Trzeba było holendra wziąć, nipelek, i po krzyku. A wodę to się zakręca w piwnicy obok, wyście gaz zakręcili". O tej zasuwie w jezdni to my już mu nie mówili i poszła sprawa niby to na miejskie wodociągi. A teraz ja i Mikołajszczak siedzim na warstacie i patrzymy, coby kolanek, mufek, oraz innych kształtków nie kradli. I git jest!

Dzikie bandy

Nie można stworzyć ciekawego filmu, bez interesujących bohaterów. Wyrazistych postaci potrzebowali i Fellini, i Spielberg.

Kino sensacyjne oferuje dwa typy bohaterów. Indywidualistę, znużonego samotnika, stawiającego czoła grupie przeciwników. Od wyobraźni scenarzysty zależy, czy jest to policjant walczący z przestępcami, np. Bruce Willis w kolejnej części „Szklanej pułapki", czy obdarzony pozytywnymi cechami przestępca, którego ścigają stróże prawa. („Władza absolutna" z Clintem Eastwoodem)

Swoje drugie oblicze herosi ekranu ukazują podczas działań zespołowych. Typ stadny jest niezwykle popularny. Widz ogląda przygody oddziału komandosów, grupy bandytów planujących napad na bank, rewolwerowców broniących osady itd. Najważniejsi są dobrze dobrani aktorzy. Scenarzyści dobierają grupę według sprawdzonego schematu. Nie można się obyć bez przywódcy, gwiazdy filmu, aktora obdarzonego największą charyzmą. Nieodzowny jest debiutant, który nabiera doświadczenia i w końcowych scenach ginie, dokonując spektakularnego wyczynu, lub dokonuje owego wyczynu i jako jeden z niewielu żyje do napisów końcowych. Grupa daje możliwość ukazania rozmaitych, skrajnych ludzkich zachowań. Dlatego często spotykaną postacią jest tchórz przełamujący swój strach, niezbędny jest psychopata lub zdrajca, przez którego ginie część oddziału. Funkcję „mięsa armatniego" pełnią szarzy członkowie „band", którzy giną zazwyczaj już w pierwszych minutach filmu, ich zadaniem jest na ogół efektowna śmierć po długiej wymianie ognia.

Oglądając amerykańskie filmy sensacyjne, odnosi się wrażenie, że twórcy korzystają ze stałych wzorów, wręcz z „matryc", które powielają w mniej lub bardziej udany sposób. Zwiedzanie „muzeum wzornictwa" zacznijmy od sali z napisem „Siedmiu wspaniałych" (rok 1960). Charyzmatycznego przywódcę grał łysy i ubrany na czarno Yul Brynner. Dojrzewającym młodzieńcem był Horst Bucholz. Marzyła mu się sława rewolwerowca, życie pełne przygód. Dojrzał w trakcie wydarzeń i jako jeden z nielicznych żywych, zrozumiał, co jest dla niego najważniejsze. Nie zabrakło tchórza, który po wewnętrznej walce poświęcił się dla przyjaciół. Jeden ze „wspaniałych" odjechał, by na końcu wrócić i ocalić życie pozostałym.

W „Parszywej dwunastce" (1967 r.) podobnie „zaprojektowano" oddział komandosów. Budzącymi sympatię widza skazańcami dowodził twardy, ale „z ludzką twarzą" Lee Marvin. W rolę pomocnika (każdy przywódca grupy musi mieć kogoś w rodzaju adiutanta) wcielił się Charles Bronson. Kilku żołnierzy pozostało na tyle anonimowymi, by widz zbytnio się do nich nie przyzwyczaił. Sympatię publiczności zdobył wieczny buntownik i malkontent Marco, który ginął w finale. Psychopatę, przez którego całe przedsięwzięcie się wydało zagrał Telly Savalas. Nowością było pojawienie się aktora czarnoskórego, choć w roli drugoplanowej, świadczyło to jednak o pozytywnych zmianach w amerykańskiej mentalności.

Do sprawdzonych wzorów sięgnął Michael Mann w „Gorączce" z 1995 roku. Grupa przestępców dokonała zuchwałego napadu. Udałoby im się, gdyby nie zabójstwo strażnika, dokonane przez (nieodzownego) sadystę. Pozostałe postacie również nakreślono według przepisu. Robert De Niro był pozytywnym przywódcą, a Val Kilmer dojrzewającym na oczach widzów, adeptem przestępczego fachu.

Stopniowo „Dzikie bandy" zeszły na „psy". „Wściekłe psy" (1992 r.) Quentina Tarantino są do pewnego stopnia wierne tradycji. Harvey Keitel zagrał bandytę przestrzegającego swoistego kodeksu honorowego, do grupy należeli też psychopata i początkujący. Mistrzostwo Tarantino polegało jednak na zbudowaniu nowej jakości ze starych elementów, które opatrzyły się widzom. Polska kinematografia nie mogła oczywiście pozostać w tyle. W "Czterech pancernych" uwielbianym przez załogę dowódcą został Roman Wilhelmi, „Murzynem" był „syn kominiarza z Sandomierza" czyli Grigorij Chłopak dojrzewający w ogniu walki to oczywiście Janek Kos, a salwy śmiechu wywoływał poczciwy harmonista Czereśniak. Niedawno telewizja uraczyła nas serialem „Ogniem i mieczem". Tam też można znaleźć drużynę. Skrzetuski to twardziel, na jego sprawnego pomocnika wybrano Wołodyjowskiego, sympatię budził Longinus Podbipięta, a śmiech Zagłoba i Rzędzian.

Tomasz Turzyński

Lawrence z Arabii

Po ponad dwudziestu latach od premiery postanowiono zmontować od nowa dzieło Davida Leana i pokazać je światu w tzw. wersji reżyserskiej. Odnaleziono zagubione ujęcia, aktorzy ponownie użyczyli swojego głosu i koneserzy kina mogli delektować się 218-minutowym arcydziełem. Lawrence zasłynął jako przywódca powstania arabskiego na Bliskim Wschodzie, znany był także jako ekspert od Orientu, znakomity archeolog i jednocześnie agent brytyjskiego wywiadu. Przygody jednego z najbarwniejszych i najbardziej tajemniczych poddanych Korony Akademia Filmowa nagrodziła siedmioma Oscarami.

„Lawrence of Arabia" Wielka Brytania 1962 rez.: David Lean wyst.: Peter O'Toole, Alec Guiness, Anthony Quinn, Omar Sharif, 218 min dystrybucja DVD Columbia TriStar Home

Dodatki na płycie: dokument pt. „Jak powstał Lawrence z Arabii", liczne reportaże, m. in. „Poszukiwania Lawrence'a", „Romans Arabii", „Nowojorska premiera". Rozmowa ze Stevenem Spielbergiem, mapy podróży Lawrence'a, linki do strony internetowej, angielska, niemiecka i hiszpańska wersja językowa.

Ocena filmu 9/10
Ocena dodatków 7/10

Kosmiczni kowboje

Clint Eastwood naprawdę da się lubić. Choćby za dystans z jakim podchodzi do swojego wizerunku kinowego twardziela. Dawny „Brudny Harry" pogodził się z upływem lat i udowadnia, że życie na emeryturze może być pełne „nieziemskich" przygód. Szczególnie upodobał sobie reżyserowanie filmów z sobą w roli głównej, co zresztą daje bardzo ciekawy efekt. Do pracy nad „Kosmicznymi kowbojami" zaprosił innych pełnych werwy, mimo wieku, aktorów.

Młody widz może obejrzeć ten film ze swoimi rodzicami, którzy pamiętają młodego Eastwooda, Donalda Sutherlanda i Jamesa Garnera. Wszyscy będą się dobrze bawić, śledząc przygody weteranów, których posłano w kosmos, by uratowali Ziemię.

„Space Cowboys" USA 2000 rez.: Clint Eastwood wyst.: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner, 126 min. dystrybucja DVD Warner Bros.

Dodatki na płycie: relacja z pracy nad filmem, Show Jay'a Leno z udziałem „Kowbojów", reportaż o pracy nad efektami specjalnymi, „Back at the ranch" – wizyta za kulisami, rozmowy z aktorami i astronautami, zwiastuny, dostęp do stron internetowych związanych z tematem.

Ocena filmu 7/10
Ocena dodatków 7/10

Tomasz Turzyński

Pipi

10 BANIEK BAX

Dentysta to ponoć zawód wysoce niebezpieczny – tak twierdzi większość bohaterów komedii „Jak ugryźć 10 milionów". Naczelny sprawca zamieszania Nikolas „Oz", stomatolog, uwikłany w niekończące się utarczki ze swoją żoną, usiłuje wybrnąć z paranoicznej sytuacji. Nad głową wisi mu dług, pozostawiony przez jej ojca, samobójcę. Traf chce, iż w sąsiedztwie osiedla się Jimmy „Tulipan", płatny morderca, ukrywający się przed Chicagowską mafią. Za jego głowę wyznaczono pokaźną sumę, za namową żony, Oz zgadza się pojechać do Chicago i wydać Tulipana gangsterom. Tym samym uzyskałby rozwód i święty spokój. Niestety wcześniej zaprzyjaźnił się z Tulipanem, a co gorsza w Chicago dobrze „poznał" jego piękną żonę. W efekcie wszyscy chcą zabić wszystkich.

Fabuła, postacie i dialogi są jak żywcem wyjęte z komiksu. Momentami ma się wrażenie, że pierwowzorem był pamiętny „Dick Tracy". Całość ogląda się z przyjemnością. W zachwyt wprawia rola Rosanny Arquette, grającej złą żonę Oza, posługującej się w przekomiczny sposób odmianą języka angielskiego z akcentem francuskim. Wszystkie postaci i sytuacje są mocno przerysowane momentami aż do przegięcia. W finale źli bandyci giną, dobrzy mają się dobrze, a miłość zwycięża. Wszystko okraszone przyjemnym dla ucha jazzem śpiewanym przez czarnoskórą piękność o niskim głosie.

Pożądnie przygotowano materiały dodatkowe zamieszczone na płycie DVD. W opcjach zawarto natychmiastowy dostęp do wybranych części filmu, zgrabnego trailera z zajawką kinową, wywiady z aktorami i sceny z planu. Film nie zawiera efektów specjalnych, ale kilka scen mogło przyprawić aktorów o siniaki, o czym wspomina Matthew Perry grający Oza. Wszyscy zachwycają się współpracą z Brucem Willisem, który nie dość, że jest ponoć cudownym i wesołym facetem, okazał się prócz tego szarą eminencją całego przedsięwzięcia. Sam dobierał obsadę, korygował scenariusz i pomagał aktorom na planie.

Jedynym mankamentem jest tylko dobór koloru tła (wściekle zielony) w części tekstowej ukazującej sylwetki aktorów i historię powstawania filmu. Firma Vision jako jeden z niewielu dystrybutorów DVD, postarała się o dodanie do materiałów dodatkowych głosu polskiego lektora.

"Jak ugryźć..." USA 2000; rez. Jonathan Lynn, wyst.: Bruce Willis, Matthew Perry, Natasha Henstridge, Rosanna Arquette; 94 min., Dystr. DVD Vision

Ocena filmu 6/10
Ocena dodatków 5/10

Tomasz Turzyński

co nowego na półkach sklepowych?

prezentujemy recenzje filmów oferowanych w sklepach w sprzedaży detalicznej.

„Romeo musi umrzeć"

Debiut reżyserski Andrzeja Bartkowiaka ukazał się w wersji DVD, teraz można kupić go na kasetach wideo. Twórcy filmu nie ukrywają, że blaha intryga jest tylko pretekstem do pokazania świetnie ułożonych scen walki. Nie ma w tym nic zaskakującego, ponieważ choreografię opracowała ta sama ekipa, która pracowała przy „Matriksie". Główną rolę gra Jet Li, znany z „Zabójczej broni 4". Niektórzy pamiętają go z kultowego „Klasztoru Shaolin". Tyle o „Romeo", można go polecić zapalonym wielbicielom walk Wschodu, jedynie ci wytrzymają do finału. Pozostali będą się po prostu nudzić.Romeo must die", USA 2000, reż. Andrzej Bartkowiak, wyst. Jet Li., Isaiah Washington, 111 min, dystryb. wideo Warner Home Video

Ocena 4/10 (

Aniołki Charliego

W latach 70. męska część populacji zasiadała przed telewizorami, by zachwycać się urodą aktorek występujących w serialu „Aniołki Charliego". Po prawie trzydziestu latach postanowiono wykorzystać pomysł na film o pięknych pracowniczkach agencji detektywistycznej. Zatrudniono Cameron Diaz, Lucy Liu (rzeczywiście wyglądają świetnie) i Drew Barrymore (brawa dla jej agenta) i „Aniołki" znowu wykonują najtrudniejsze misje. O fabule nie ma sensu wspominać, warta wzmianki jest za to obsada. Zabawni Bill Murray i Tim Curry.

„Charlie's Angels" USA 2000, rez. McG, wyst.: Drew Barrymore, Cameron Diaz, Lucy Liu, Bill Murray, Tim Curry, 98 min, dystryb. wideo Warner Home Video

Ocena 6/10 (dwa punkty za Diaz, dwa za Liu, po jednym za Murray'a i Curry'ego)

Joanna D'Arc

Kolejna ekranizacja losów Dziewicy z Orleanu. Prosta wieśniaczka usłyszała głos Boga, który nakazał jej zebrać armię i wyzwolić Francję spod panowania Anglików. Luc Besson zamierzał stworzyć wielkie widowisko na miarę „Braveheart". Dostał do dyspozycji ogromny budżet, zatrudnił hollywoodzkie gwiazdy. Sceny batalistyczne kręciło kilku reżyserów pomocniczych m. in. Mathieu Kassovitz. Od strony wizualnej film rzeczywiście sprawia imponujące wrażenie. Zabrakło niestety ciekawego scenariusza. Sceny batalistyczne ogląda się z zapartym tchem, ale są one jedynie przerywnikiem. Film jest przeładowany nużącymi metaforami, nieporozumieniem było wprowadzenie postaci Sumienia granego przez Dustina Hoffmana. Niemniej jest to tytuł wart uwagi ze względu na stronę wizualną i świetną obsadę.

„The Messenger. The Story of Joan D Arc" Francja 1999, reż. Luc Besson, wyst. Milla Jovovich, John Malkovich, Faye Dunaway, Dustin Hoffman, Pascal Greggory 152 min dystrybucja wideo Columbia Tristar Home.

Ocena filmu 5/10

Przerwana lekcja muzyki

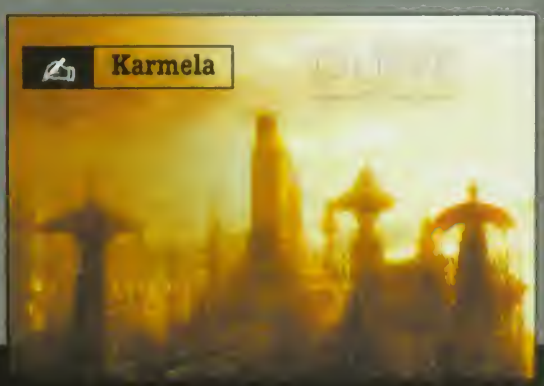
Autorka książki pt. „Przerwana lekcja muzyki" spędziła ponad dwa lata w szpitalu psychiatrycznym, a po wyjściu postanowiła spisać swoje przeżycia. Książka zachwyciła Winonę Ryder, która postanowiła doprowadzić do ekranizacji powieści.

Młoda dziewczyna została oddana do zakładu psychiatrycznego przez rodziców. Nie mogła się pogodzić się z ich decyzją, czuła się zdradzona i opuszczona. W klinice poznała ludzi, którzy postrzegają świat w sposób odmienny niż jej dotychczasowi znajomi. Z początku zamknięta w sobie, dzięki swojej zbuntowanej znajomej (oscarowa rola Angeliny Jolie), stopniowo zaczęła się odnajdywać w nowej rzeczywistości.

„Girl, Interrupted" USA 1999 reż. James Mangold wyst. Winona Ryder, Angelina Jolie x, 123 min, dystrybucja wideo Columbia TriStar Home

Ocena filmu7/10

Diuna



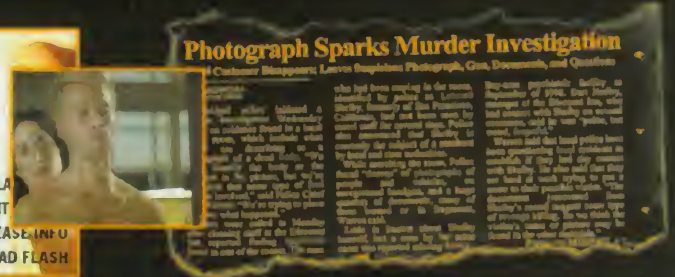
Memento

„Podejrzani" to wasz ulubiony film? Kochacie Carrie-Ann Moss (Trinity z „Matriksa")? „Memento" Chrisa Nolana to kandydat na wasz NOWY ulubiony film!

Ta niepozorna, niezależna produkcja rzuciła na kolana amerykańskich krytyków (i widzów) za sprawą pełnej niespodziewanych zwrotów, finezyjnie zamotanej akcji, pierwszej klasy aktorstwa, którego popis dali Guy Pierce, Carrie-Ann właśnie i inny znajomy z „Matriksa" - Joe Pantoliano. Film opowiada historię Leonarda Shelby'ego (Pierce), który na skutek tragicznego wypadku owdowiał i stracił pamięć krótkotrwałą. Inaczej mówiąc, wie kim jest, ale nie jest w stanie zapamiętać, co robił kwadrans wcześniej. Leo poszukuje mordercy żony, by pomścić jej śmierć. Tatuaże i notatki pozwalają mu nie zapomnieć, kogo i dlaczego ściga. Poszlaki wskazują, że ekspolicjant Billy (Pantoliano) ma związek z zabójstwem.

Czy jednak wersja, w którą wierzy Leo to prawda, czy tylko jego wizja wydarzeń? Niezwykłe zawikłanie historii, którą reżyser opowiada widzom wciąż od początku, ujawniając coraz nowe jej aspekty, każe znowu podobieństwo z „Matriksem"! - zastanawiać się nad istotą rzeczywistości i naszego jej postrzegania.

Memento to nie tylko świetny, znakomicie pomyślany thriller, dostarczający dobrej rozrywki, ale i intelektualna łamigłówka dla wybrednych. Słowem: perełka jakich mało. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że dostrzegą to również polscy dystrybutorzy i sprawią, że film znajdzie się w programie kin jeszcze w tym roku.



Mama ma AIDS

Niektóre dzieci poznały AIDS, nim powiedziały słowo *Mama*
Dajmy im szansę pogodniej żyć!

Stowarzyszenie Mały Książę pomaga rodzinom dotkniętym problemem AIDS. Uciążliwa, wyczerpująca organizm terapia to nie jedyny problem, z jakim stykają się dzieci z tych rodzin. Gorszy bywa brak środków do życia i społeczne odtrącenie. Odtrącenie, na które nie zasłużyły. Jeśli możesz - poświęć nam chwilę:

0 701 874 444

(Legion Polska, 4,22 zł za minutę) –
z tymi pieniędzmi dajesz im szansę.

Zadzwoń! Pomagasz z każdą minutą.

nr konta: 13601135 - 23689 - 27005 - 000 - 00001
BISE S.A. Pierwszy oddział w Warszawie.

MAŁY KSIĄŻĘ
STOWARZYSZENIE WOLONTARIUSZY NA RZECZ DZIECI

www.maly-ksiaze.org

Patronat nad akcją sprawuje Polski Komitet Funduszu Narodów Zjednoczonych Na Rzecz Dzieci UNICEF oraz ksiądz Arkadiusz Nowak.
Podziękowania dla: studia fotografii reklamowej Wlazły, agencji modelek D'Vision, agencji reklamowej Momentum Experiential Marketing Sp. z o.o., domu mediowego Media Group Sp. z o.o., ArtGraphu.

PLAŻA FUTURYSTÓW

Na naszej plaży panuje spory ruch. Wydawcy gier zasypują wylegujących się w grajdołach redaktorów tak ogromną liczbą nowych tytułów, że gry o których pisaliśmy miesiąc temu, wypuszczamy w podróż dookoła świata w zalakowanych butelkach – niezależnie od ocen, jakie im postawiliśmy. Spoceni tragarze, głusi na protesty bogów droczących się z chowańcami i krasnoludów potykających się w ciemności o własne brody, wrzucają nam za parawany najnowsze RTS-y i RPG-i. Nadchodzi kolejny miesiąc wypalania plażowych siatkówek wirtualnym ultrafioletem.

RECENZJA

O tym tytule ze studia Volition może być wkrótce głośno. Firma LEM w pocie czoła przygotowuje polską wersję językową na razie więc przyjrzymy się edycji angielskiej. Sandeep Shekar, główny projektant gry, zapowiadał, że SuMMoNeR będzie RPG-iem rozgrywającym się w środowisku 3D i już na pierwszy rzut oka widać, że specjalnie zaprojektowany engine generuje trójwymiarowy świat niespotykany dotąd w żadnej grze CRPG. System sterowania kamerą umożliwia płynny wybór kąta widzenia: od ujęcia „znad ramienia" znanego z gier TPP, do widoku z góry przypominającego planszę BALDUR'S GATE. Pozycja obowiązkowa dla fanów gatunku.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

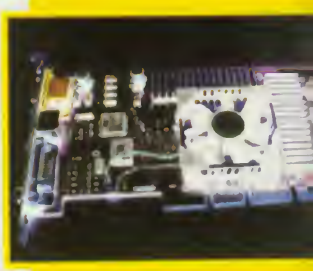
RECENZJA

Po wyczekiwaniu godziny w kolejce [illegible] DESPERADOS, gra bardzo podobna do COMMANDOSA, przeszła swoją sławną poprzedniczkę? Cóż, nam się zapewne przy okazji odpowie, co takiego jest w tej grze, że przykleja do monitora na długie godziny.

GEFORCE 3

BLACHA

Debiutem nVidii była Riva 128 wyposażona w 4MB pamięci. Kolejnym krokiem okazał się układ Riva TNT obsługujący 16MB pamięci – wtedy jeszcze produkty firmy miały konkurencję w postaci kart z procesorami Voodoo. Los 3dfx-a przypieczętowała jednak przegrana procesu z nVidią i rozpoczęcie sprzedaży kart z GeForce256. nVidia została jedynym liczącym się producentem akceleratorów graficznych przeznaczonych do komputerów domowych. Czy jednak brak współzawodnictwa nie wpłynął negatywnie na pomysłowość pracujących dla niej inżynierów? Ocenimy to po bliższym przyjrzeniu się możliwościom nowego układu GeForce3.



RECENZJA

Niesprawiedliwe byłoby nazwanie gry THE THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON klonem AGE OF EMPIRES 2. Dzieło chińskich programistów rzeczywiście korzysta z najlepszych wzorów, ale przy okazji wprowadza wiele elementów dotąd w grach strategiczno-ekonomicznych niespotykanych m. in. eksploatację aż siedmiu rodzajów zasobów naturalnych. Grę wyróżnia wyjątkowa samodzielność dostępnych w niej jednostek. To dobry znak, ponieważ słabość umysłowa dowódców oddziałów może skutecznie zniechęcić do najciekawszego nawet RTS-a.

PORADNIK

Nasza red_akcyjna doborowa jednostka taktyczna dalekiego zasięgu od miesiąca dłubie przy FALLOUT TACTICS. Jej dowódca, Roos, z niewzruszoną miną wydaje komendy, koordynując działania grupy ochotników wyznaczonych przez Naczelnego. Efektem morderczych nasiadówek przed monitorami jest poradnik, w którym resetowi patolodzy odkrywają intymne sekrety najnowszej gry Interplaya.

PONIEDZIAŁEK – DO ZAJEZDNI!

ODLOTY

Według naukowców, ludzie od chwili urodzenia funkcjonują w trzech cyklicznych okresach: fizycznym trwającym 23 dni, emocjonalnym – 28 dni oraz intelektualnym – 33 dniowym. Każdy z nich dzieli się na fazę dodatnią i ujemną. Samopoczucie i zdolność koncentracji w dużej mierze zależą od fazy, w jakiej jesteś. Jeśli przygotowujesz się właśnie do pojedynku na śmierć i życie w Quake'a albo liczysz dni do wywiadówki, to sporządzenie wykresu twojego biorytmu może uratować ci tyłek.

JUŻ W SPRZEDAŻY!
GRA GIANTS PL ZA 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

UWAGA!
Już 12 czerwca w sprzedaży drugi numer Extra Gry!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn IO	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96%	9/10	9.5/10	94%	9/10	10/10

http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ocenionych gier w tym roku, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Pośpiesz się! EXTRA GRA z GIANTS PL w kioskach tylko do 11 czerwca!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

CASIO®

NOWA KOLEKCJA

WIOSNA/LATO 2001!!!

SPORT WATCHES
CASIO

カッオ

Zapraszamy na film.

POKÉMON 2

Uwierz w swoją siłę

W kinach od 1 czerwca.

PROMOCJA

Wymień stary zegarek na nowy!

Tylko w dniach od 1 maja do 15 czerwca możesz wymienić dowolny zegarek (nie musi być to działający czasomierz) na 10% zniżki przy kupnie nowego CASIO.

10%

Uwaga członkowie CASIO Club! Mamy dla Was limitowaną edycję karty klubowej z Pokémonem oraz zaproszenia na film. Szczegóły w korespondencji CASIO Club.

CASIO club international

INFOLINIA: 0-801 120 110 (całkowity koszt połączenia 33gr.) www.casio.zibi.pl

PREZENTOWANE ZEGARKI DOSTĘPNE W SKLEPACH OD DRUGIEJ POŁOWY MAJA 200